+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
29 FEBBRAIO 1992
ANNO V N. 4
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70



L. 3000

LA SOLUZIONE DI WILLY BEAMISH MONKEY ISLAND 2

ESCLUSIVO!!! FORMULA ONE GRAND PRIX

GOLOSE NOVITA' SIERRA



Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri -**Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole**: DTP Videowrite srl Milano Elaborazione Prepress/Quadricromatica by **PIAZZAXILO** (BO) In copertina: **BLUE BOY by Micromania Software**

In questo numero:

Ohhhhh!, Ahhhhhh!, Ehhhhhhh! La felicità dipinta sui vostri volit mi sembra quasi di vederla, attraverso le pagine di questo nuovo numero di VG&CW: la prima parte della soluzione esclusiva di MONKEY ISLAND 2 (versione inglese) vi ha colto di sorpresa e vi ha fatto tirare un bel respirone di sollievo, vero? A qualcun altro, nel frattempo, roderà il fegato (ed anche una compilation di altri organi vitali misti!), ma che ci volete fare, i ragazzi di VG&CW sono sempre "er meio der meio" e per gli altri c'è ben poca speranza!!! AH! AH! AH! Se poi siete ancora a caccia di anteprime, andatevi a leggere tutto, ma proprio tutto, sul Microprose Grand Prix per Amiga e sul nuovissimo "ecologic-adventure" firmato Sierra.
Per i prossimi quindici giorni dovrebbe bastarvi!


Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!


Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.


Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!

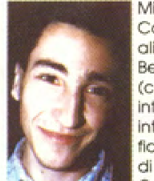

Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!


Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!).


Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e dì con il suo Piccì. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.


Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver termineto Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.


"Topo", alias Massimiliano Eliseo Pizzocaro è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gatti!


Mirko Cavalloni, alias "Il fratello Bello di "Galla" (chi vuole intendere intenda...) è il fido scudiero di Alex Cantisani (tanto di RPG medievali si sta parlando, no?!). Non disdegna comunque i flight simulator e le "simulazioni" di volo... dal motorino!!!

ANTEPRIME IN DIRETTA

Dopo una marea di accessori, interfacce, device, gadget e "tavanate" simili (tutte relative al magico universo del videogioco), gli americani hanno voluto dire l'ultima in fatto di "professionalità" nell'ambiente arcade. Vengono infatti da oggi commercializzati in tutti gli States (e molto presto anche in Europa) i VIDEO GAME GLOVES, i guanti per il giocatore professionista cioè che, udite, udite, permettono di migliorare l'approccio, il controllo e l'interazione con joystic, trackball, joypad, ecc., ecc. (probabilmente ve li ruberà anche mamma per tirar fuori la pirofila dell'arrosto dal forno!). Disponibili in ben quattro colori (che lusso!!) i VIDEO GAME GLOVES altro non sono che una mera rivisitazione dei classici guanti di Gino Bartali (quelli senza dita cioè) riverniciati di glamour scintillante e colori fluorescenti. Costano all'incirca 10 dollari al paio: che dite, qui in Italia li regaleranno con il Mocio Vileda?

Per le notizie serie (bhè, questa dei video-guanti non era assolutamente un pesce d'aprile - quelli li lasciamo fare ad altre persone molto più "esperte"), apre la carrellata di novità di questo numero il videogame tratto dal nuovo lungometraggio cinematografico della famiglia Addams. Prodotto inizialmente per N.E.S. e PC Engine, e poi per Amiga, Atari ST, CBM64 ed IBM PC (la OCEAN sembra essersi accaparrata la licenza), THE ADDAMS FAMILY svilupperà il solito scenario arcade-adventure, ormai stravisto, con particolare ricchezza di colori, suoni ed animazioni. Il film è già uscito in Inghilterra, il gioco è previsto per maggio.



AARRGGHHH! RITORNANO GLI ADDAMS!

Novità interessantissime anche per PC Engine e Megadrive (entrambi necessariamente dotati di unità a CD) che, questa volta, arrivano dalla Cinemaware (e pensare che c'è chi si ostina a pensare che la software house californiana sia morta e defunta - ehhhh, certa stampa "specializzata"!!!!!): si tratta di TV SPORTS HOCKEY e TV SPORTS FOOTBALL. Il primo titolo, agognatissimo da tutti gli utanti Amiga e PC non verrà proabilmente mai pubblicato per questi sistemi, ma solo, appunto, per le suddette console su CD. Prestissimo in Italia!(Provate a dare un bel colpo di telefono a Mircomania o a Computer Land - di telefono, non in testa!).



L'HOCKEY PIU' BELLO DALLA CINEMAWARE!

WOLFCHILD è l'ultima fatica della CORE DESIGN che, con scrolling ultra-parallattici, grafica arcade ed un gameplay da



HARLEQUIN BY GREMLIN

ANTEPRIME IN DIRETTA



RESOLUTION 101 IN VERSIONE BUDGET

Oscar, si prefigge di battere il megasuccesso di SHADOW OF THE BEAST. Un giocone ancor più bello di LEANDER quindi, che dovrebbe essere già disponibile nei negozi di tutt'Italia per Amiga, Atari ST ed IBM PC. Si prolunga invece l'attesa per MONKEY ISLAND 2 in versione italiana che la stessa C.T.O. di Bologna ha ritardato di qualche mese al fine di garantirne la perfetta funzionalità; in fase di completamento della traduzione si sono infatti verificati alcuni inconvenienti tecnici che faranno slittare sensibilmente la pubblicazione del gioco. Ora, al fine di farvela piantare di continuare a telefonarci in redazione (12.456.678 le telefonate nell'ultima settimana - alla faccia della concorrenza e a favore della SIP!), vi diciamo anche che INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS uscirà probabilmente (notare il "probabilmente"!) non prima del mese di maggio. Uomini, giocatori e lettori avvisati...!



R-TYPE 2 FINALMENTE ANCHE PER ATARI ST

HARLEQUIN è invece l'ultimo arcade-platform nato in casa Gremlin, che presenta una fluidità di scrolling ed animazioni talmente perfetta da far invidia a PRINCE OF PERSIA della DOMARK. Prestissimo su AMIGA ed ATARI ST. Sempre dalla GREMLIN arrivano in versione budget (a basso costo cioè) cinque ottimi videogame che fecero furore qualche tempo fa. Si tratta di RESOLUTION 101, MINDBENDER, THUNDERSTRIKE, ULTIMATE GOLF e MANIX: se cercate qualcosa di veramente intrigante, a basso costo e per Amiga cercateli dal negoziante di fiducia!
Ultimissime dalla ACTIVISION per quanto riguarda il povero e bistrattato ST: sono da oggi disponibili per il 16 Bit Atari HUNTER ed R-TYPE II, magistralmente convertiti dalle originarie versioni per Amiga. Un'ottima occasione allora per rivalutare il troppo spesso dimenticato cavallo di battaglia Atari.



WOLFCHILD: IL NUOVO HIT CORE DESIGN

ECO QUEST

SIERRA

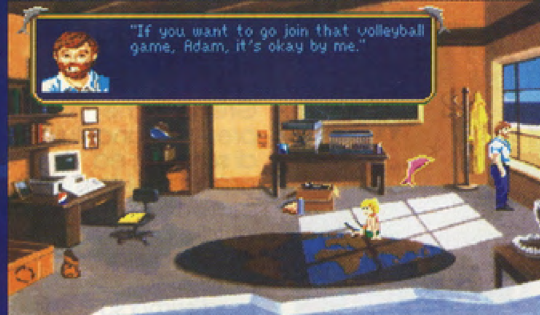
PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA - MCGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/LA-PC1
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK
MEMORIA: 640K

GRAFICA: **95%**

SONORO: **92%**

GIOCABILITA': **96%**

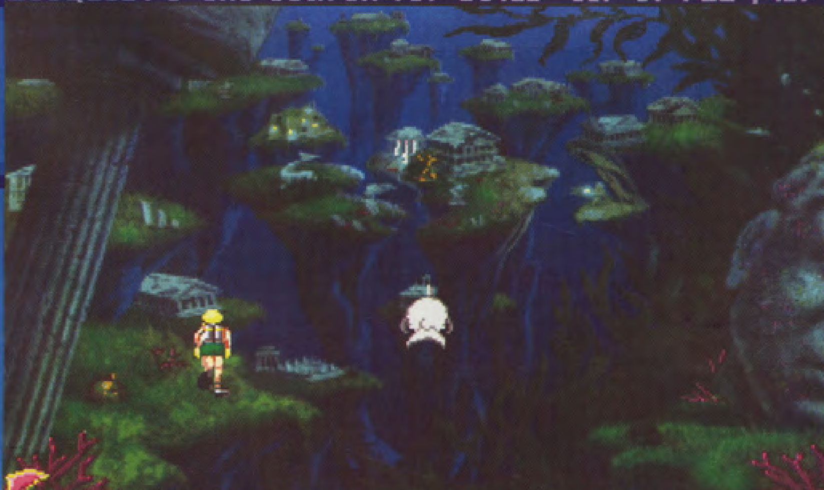
VAL. GLOBALE: **94,3%**





Vi piacerebbe parlare con i delfini? Sognate di immergervi nelle azzurre acque dell'oceano? Vi stuzzica l'idea di fare amicizia con tutta la fauna e la flora sottomarina? Ambite entrare alla corte di Nettuno? Bene, allora compratevi Eco Quest e, avventurandovi in un nuovo, fantastico universo Sierra, potrete anche maturare una coscienza "ecologica" per la salvagardia dell'ambiente (l'ecosistema appunto!). Una volta oltrepassate le classiche tappe obbligate della confezione "glamour", della ricca documentazione e della ahimè tediosa installazione su disco fisso di ben quattro dischi programma, eccoci nei panni di Adam, un vispo ed intelligente bimbetto che, per sua fortuna, è figlio di un rispettabile oceanologo laggiù in California. Dopo qualche consiglio iniziale ed alcune window-dialogo introduttive, sarà compito esclusivo di Adam rompere il ghiaccio con un delfino che soggiorna nel vivaio domestico per poi unirsi all'animale nella missione di salvataggio di tale Cetus, balenottero che nel nostro caso impersonifica il re del mondo sottomarino. Per fare amicia con Delphineus, Adam dovrà nutrirlo, parlargli e giocarci insieme per poi (sorpresa!) scoprire che l'intelligentissimo cetaceo parla la sua lingua! Una volta fatta amicizia, Adam prenderà maschera, bombole e pinne per poi tuffarsi con Delphineus alla volta di Eluria (l'Atlantide della situazione) e di un vastissimo mondo sommerso, dove puzzle, ostacoli, trabocchetti e pericoli mortali lo attenderanno in gran numero, sviluppati su circa 800 punti-gioco da totalizzare. Se non c'è proprio nulla di nuovo sul fronte Sierra, a livello audiovisivo ed interattivo (abbiamo sempre la solita, comodissima, gestione ad icone già vista in



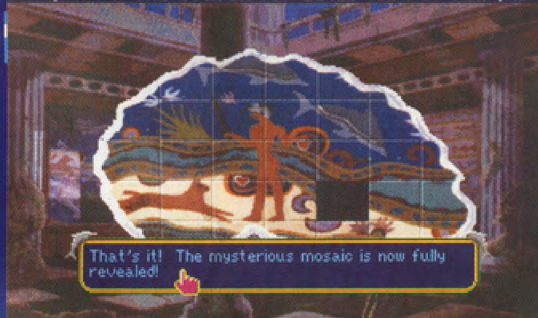


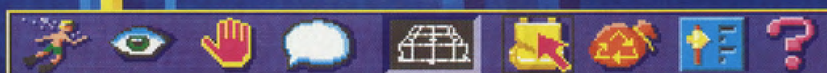
Grazie alla Sierra potrete giocare un adventure originale, intelligente, coloratissima e che... rispetta l'ambiente! In Eco Quest oltre ad esplorare il magico mondo di Nettuno in compagnia ad un simpatico delfino, si sviluppano infatti rispetto, amore ed interesse per i sempre più gravi problemi dell'inquinamento, delle scorie radioattive e, in generale, del danneggiamento sistematico dell'Ecosistema. Un prodotto d'alta qualità, divertente e longevo, sviluppato secondo la formula vincente Sierra dell'interfaccia ad icone.

King's Quest V, Space Quest IV, Willy Beamish, ecc.), ciò che rende particolarmente accattivante Eco Quest è l'originale soggetto che sposa, alla classica esplorazione adventure, una serie di tematiche ambientalistiche, particolarmente sentite ultimamente in ogni parte del globo. Durante la sua missione Adam dovrà, ad esempio, ripulire un povero gabbiano dal greggio che intossica, in larghe chiazze, intere miglia quadrate di oceano, ripulire il fondo marino da una miriade di rifiuti, sbarazzarsi di alcune scorie altamente tossiche, nonchè salvare da morte certa numerosi abitanti del mare in via di estinzione. Sviluppata dunque come adventure-didattica, al fine di sensibilizzare il giocatore ai problemi dell'ecosistema sommerso, Eco Quest fila via come un lungometraggio animato, con particolare ricchezza di colori, suoni ed animazioni, nonchè di fiabeschi scenari, magistralmente dipinti in VGA a 256 colori. Il livello di difficoltà è decisamente accessibile a qualsiasi tipo di utente (piò o meno smaliziato), senza richiedere elucubrazioni particolarmente gravose, tipiche delle "vere" adventure Sierra. Giocare è semplicissimo, specie se lo si fa con un bel mouse, controllando la classica serie di icone e la comodissima finestra grafica dell'inventario. Lasciando per un attimo da parte la classica, eccellente impostazione grafica Sierra, vale la pena sottolineare l'estremo livello qualitativo degli accompagnamenti sonori che sfoggiano, in numerose occasioni, tantissimi effetti digitalizzati (a patto di possedere una Sound Blaster). Simpatico dunque, lo sciabordare delle onde, i tuffi, gli effetti sottomarini e qualche vocetta digitalizzata di Delphineus & Co. che condiscono magicamente l'intero programma. Eco Quest è dunque qualcosa di "intelligentemente" innovativo, rispetto alle "solite" trame adventure cui Sierra, Accolade e Lucasfilm ci hanno abituato da tempo; l'unica vera pecca di questo prodotto è forse il costo un po' troppo alto e, manco a dirlo, le sottintese, notevoli potenzialità del PC su cui lo si fa girare. Giocare Eco Quest con meno di 20 MHz e senza music card o VGA è decisamente impensabile!

ECO











MS-DOS

THE LEGEND OF ROBIN HOOD

SIERRA

PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE, KEYBOARD
MEMORIA: 640K

GRAFICA:
97%

SONORO:
92%

GIOCABILITA':
84%

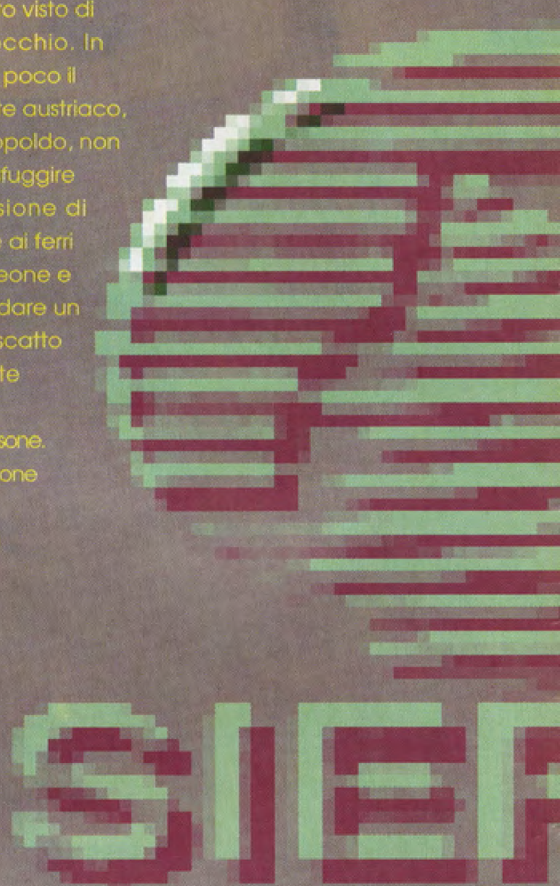
VAL. GLOBALE:
91%

**Conquest of the Longbow è sicuramente un'avventura coi fiocchi, con una grafica da capogiro e un sonoro altrettanto valido.
Al fine di poterla gustare appieno dovrete possedere il solito "mega-PC" dotatissimo.
Nei panni di Robin di Sherwood, senza dubbio meno spaccone, facilone e chiassoso dell'ultimo ego-Costner cinematografico, potremo attraversare mezza Europa per liberare Riccardo Cuordileone dall'ingiusta prigionia. Puzzle, intrigo, un pizzico d'azione e molti dialoghi, condiscono sapientemente un classico giocone Sierra che, fortunatamente, si discosta un poco dall'ormai ridondante filone a cui la software house californiana ci ha abituati.**





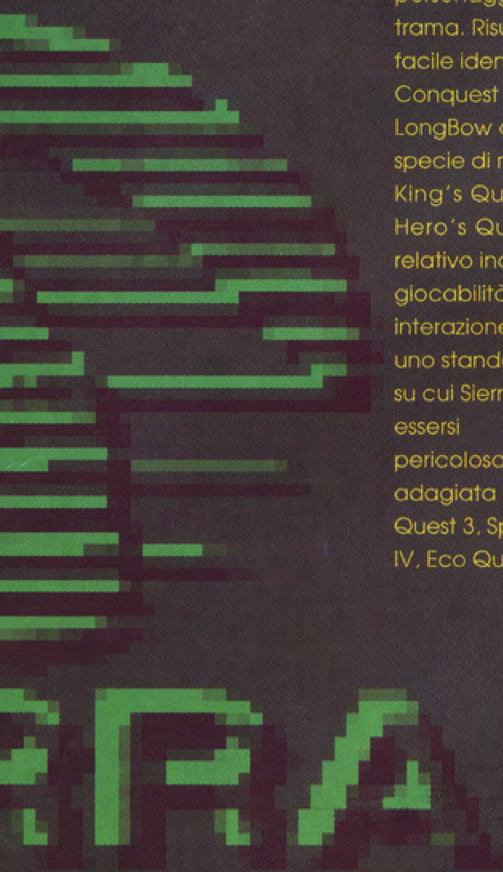
Nell'Anno Domini 1193, durante la terza crociata per la liberazione del Santo Sepolcro, Riccardo Cuordileone fallì in questa nobile missione, nonostante i molteplici sforzi terminati in un atroce bagno di sangue.
Il povero Re decise allora di riportare le sue stanche membra in Europa, attraversando, in modo alquanto sprovveduto, le regioni austriache dove non era certo visto di buon'occhio. In capo a poco il regnante austriaco, tale Leopoldo, non si fece sfuggire l'occasione di mettere ai ferri Cuordileone e domandare un esoso riscatto alla corte reale anglosassone. Cuordileone era tuttavia certo che il suo popolo, e specialmente i suoi parenti, non avrebbero esitato a pagare il riscatto: infatti, alla notizia del rapimento, suo fratello, il principe John, fece di tutto per lasciarlo là dov'era (per il ciclo "ultime parole famose"). Cuordileone dunque condannato a marcire per sempre in prigione? Giammai! Almeno, fintantochè il prode Robin di Sherwood avrebbe avuto fiato in corpo. Ecco allora formarsi il classico manipolo di eroi che, sotto la guida dell'arcere "Principe Dei Ladri", parte alla riscossa per liberare il povero sovrano. A fianco di Robin Hood, in questa ennesima rivisitazione targata Sierra-On-Line, troviamo perciò i suoi inseparabili compagni: i più famosi Little John e frate Tuck e i meno famosi Alan-a-Dale,







Much (il figlio del mugnaio) e Scarlet (bravo con l'arco quasi come Robin). Il tutto viene portato alla luce in inevitabile e rigorosa atmosfera VGA: solo con l'ausilio di questa graphic card infatti il vostro computer sarà in grado di ricreare paesaggi ed ambientazioni incantevoli quali,



l'accampamento di Robin, il boschetto di salici (con un'effetto-luce molto suggestivo), la casa della Vedova (con una capretta che bela!!!), il monastero avvolto nella nebbia, ecc., ecc. Lasciate perdere se siete ancora fossilizzati sullo standard EGA e compratevi un altro gioco.
Accanto all'aspetto grafico vale la pena di sottolineare la colonna sonora del gioco che riesce ad allinearsi al livello qualitativo di Conquest Of Camelot e King's Quest V, offrendo stupenda... musica per le vostre orecchie (Ad Lib compresa).
Il sistema di gioco è sempre quello, sviluppato sulle comodissime icone, senza input testuali, e, attenzione, su una notevole interazione con i molteplici personaggi inseriti nella trama. Risulta perciò facile identificare Conquest Of The LongBow come una specie di miscuglio fra King's Quest V ed Hero's Quest, con relativo incremento di giocabilità ed interazione rispetto ad uno standard, attuale, su cui Sierra sembra essersi pericolosamente adagiata (Police Quest 3, Space Quest IV, Eco Quest, ecc.).









MS-DOS

TENNIS CUP 2

LORICIELS

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA: VGA - EGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER
HARD DISK: SI
MEMORIA: 640 K
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: **95%**

SONORO: **81%**

GIOCABILITA': **84%**

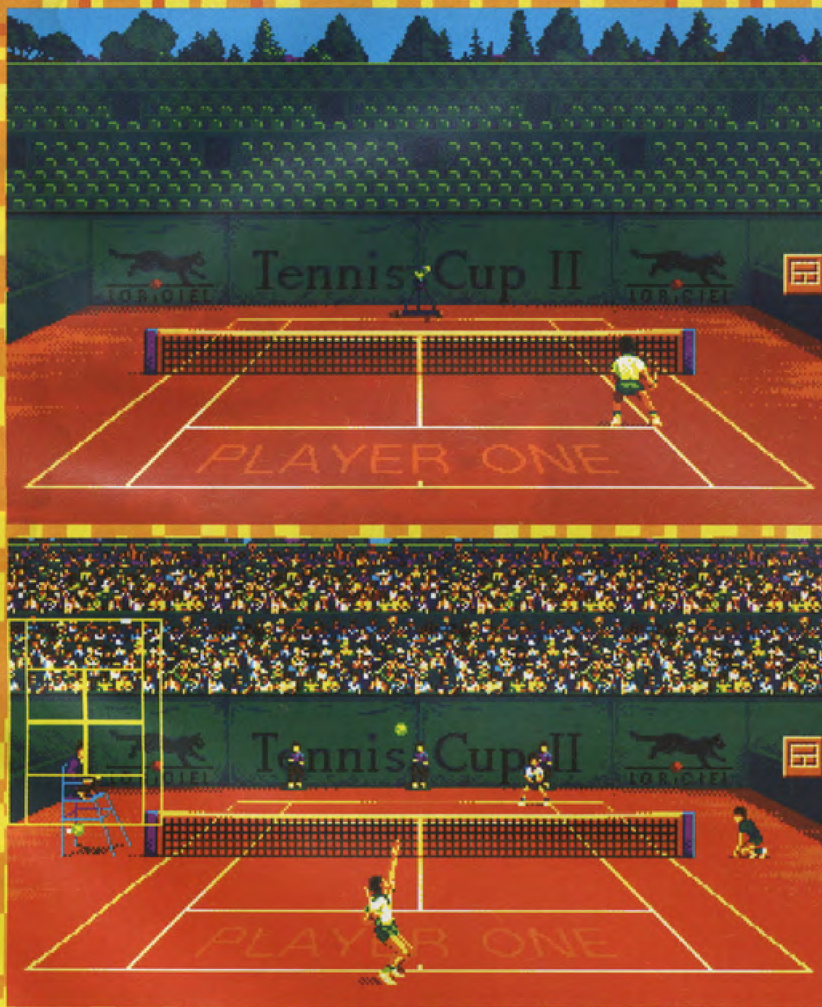
VAL. GLOBALE: **86,6%**

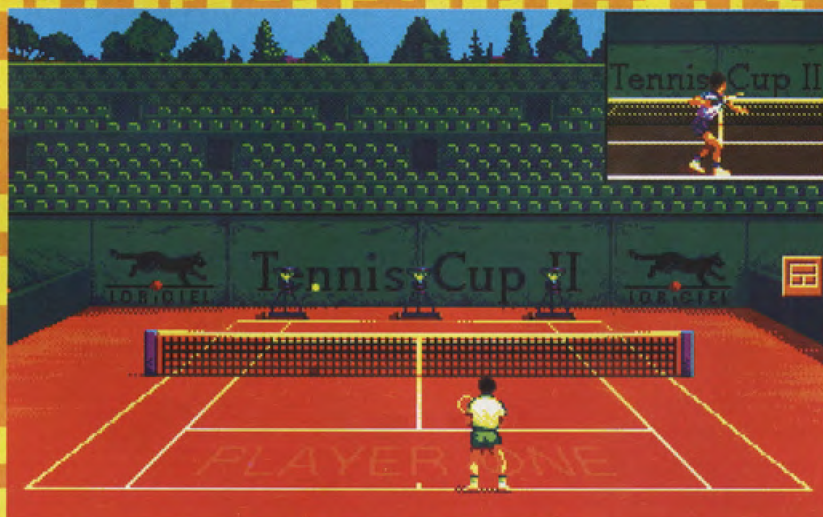
La risposta Loriciels all'Advantage Tennis Infogrames, si chiama Tennis Cup 2 e si sviluppa sulla scorta d'esperienze maturata nella prima versione del gioco già apparsa su Amiga. Le opzioni, sempre più realistiche, sono molte e ben strutturate in un contesto altamente coinvolgente ed agonistico, ma la giocabilità tipicamente arcade soccombe leggermente di fronte ad animazioni e sprite forse troppo elaborati. Una buona occasione per far giocare il nostro PC, senza dovergli chiedere molto.

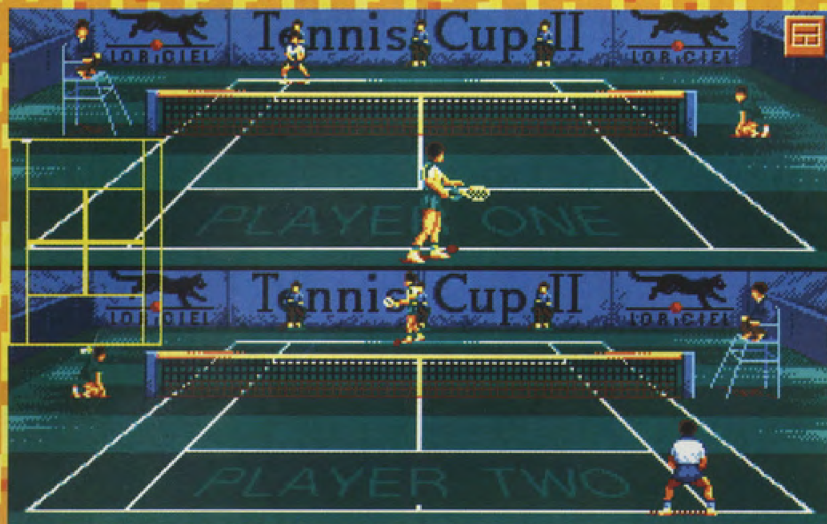
La Loriciels ci riprova, alla grande, con uno dei suoi passati best seller sportivi; ecco dunque il secondo "capitolo" della mini-saga di Tennis Cup, esclusivamente ideato, almeno per il momento, su standard MS/DOS (per la gioia di chi sente la mancanza di qualche bell'arcade sulla propria "RPG-Simulation-Adventure - Machine!!"). Parlare di differenze rispetto alla versione originaria del gioco risulta particolarmente inutile in quanto il primo Tennis Cup non fece mai la sua comparsa nell'ambiente PC; è invece doveroso sottolineare tutte le interessanti caratteristiche peculiari di questo prodotto che approda felicemente,in veste definitiva e completa, su tutti i PC dotati di almeno 20 MHz di Clock. Tennis Cup 2 ci offre innanzitutto 2 differenti sistemi di gioco: la simulazione vera e propria (con torneo, classifiche, ecc., ecc.) ed un semplice scontro arcade, nonchè il settore d'allenamento che ci permette di sfruttare il classico lanciapalle automatico già noto a tutti gli ex-amighisti, amanti del primo tennis Loriciels, o un vero maestro in carne e pixel che potrà esercitarci anche su alcune serie di colpi particolari. Se decideremo di partecipare ad un tournament potremo giostrare le nostre

NUMBER OF SETS	ONE	THREE	FIVE
GAME SPEED	LOW	MEDIUM	HIGH
GAME MODE		EXHIBITION	TOURNAMENT
PLAYING MODE		SINGLES	DOUBLES
NUMBER OF PLAYERS		ONE	TWO
SPLIT SCREEN ?		YES	NO
DISPLAY JUDGES ?		YES	NO
DISPLAY SECONDARY VIEW ?		YES	NO
COURT TYPE		CLAY	QUICK
		HARD	GRASS

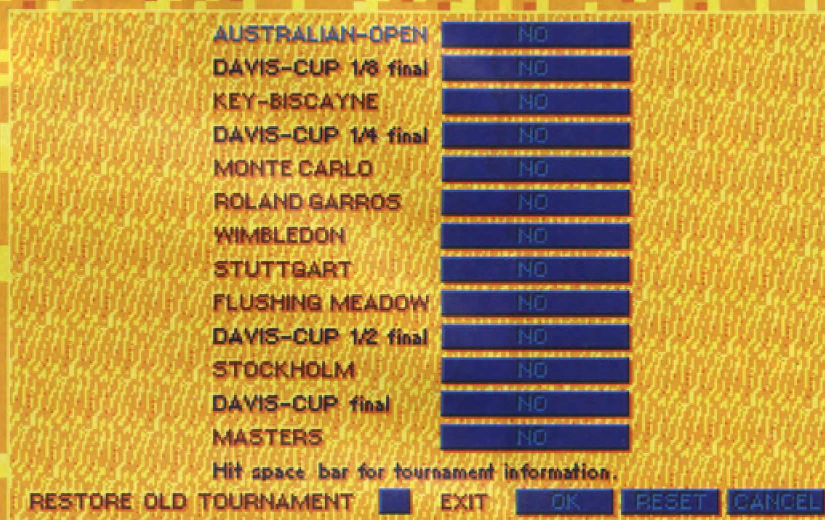
TOURNAMENT SELECTION
PLAYER ONE PARAMETERS
PLAYER TWO PARAMETERS
SELECT DOUBLES PARTNER
SELECT OPPONENT
CREATE OPPONENT
SAVE CURRENT STATUS
EXIT OK RESET CANCEL



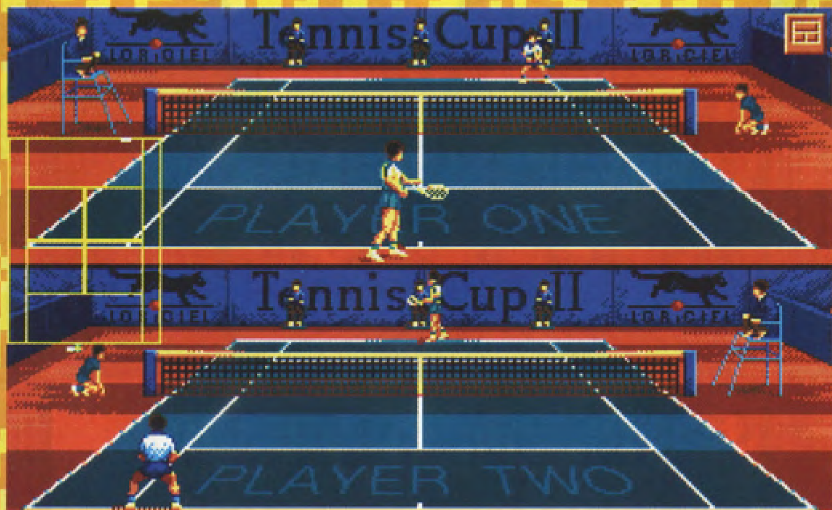




prestazioni tra 8 tipi di campionati, 4 coppe Davis ed un Master di tennis. Solo gli otto migliori atleti potranno tuttavia partecipare al Master, guadagnandosi perciò le vette dei tornei e delle competizioni precedenti. Giocando nella semplice modalità arcade si potranno ottenere effetti analoghi a quelli di Pro Tennis Tour 2 (la direzione in cui si lancia la palla rimane invariata per tutta la traiettoria senza effetti particolari), mentre con la vera simulazione potremo giostrare i nostri colpi su un'attento impiego e dosaggio dei numerosi posizionamenti del joystick o dei corrispettivi tasti funzione assegnati dal programma. Sarà dunque possibile effettuare dritti, rovesci, top-spin, schiacciate e pallonetti, raggiungendo un livello di realismo notevolmente complesso e coinvolgente. Non manca poi l'opzione per impostare differenti angolazioni d'osservazione del campo (persino con una specie di radar laterale a la Kick Off!) e per salvare su disco non solo le nostre prestazioni ed i punteggi totalizzati, ma soprattutto i particolari agonistici dei nostri atleti. La grafica EGA/VGA che impiega non più di una trentina di colori al massimo, si rivela curata e notevolmente arricchita di animazioni, dettagli e particolari, il più delle volte digitalizzati dalla realtà di un incontro su mateco o terra battuta. Ciò di cui tuttavia si sente più la mancanza in questo game è la tipica giocabilità arcade che, probabilmente a causa della proverbiale incompatibilità tra MS/DOS e scrolling omogeneo, fa acqua in molti punti; pensare, ad esempio, di giocare con la tastiera risulta assurdo, caotico e decisamente poco divertente, mentre utilizzando il joystick si avverte in ogni caso una certa mancanza di risposta, dinamicità e reale interazione. Una guerra tutta tra francesi allora (ricordiamo l'attualissimo Advantage Tennis, recensito qualche numero fa), dove Loriciels deve nuovamente inchinarsi di fronte all'egemonia Infogrames.







UNCHARTED WATERS

KOEI

PREZZO: LIT 99.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA - CGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE - TASTIERA

GRAFICA:
85%
SONORO:
90%
GIOCABILITA':
100%
VAL.GLOBALE:
91,6%

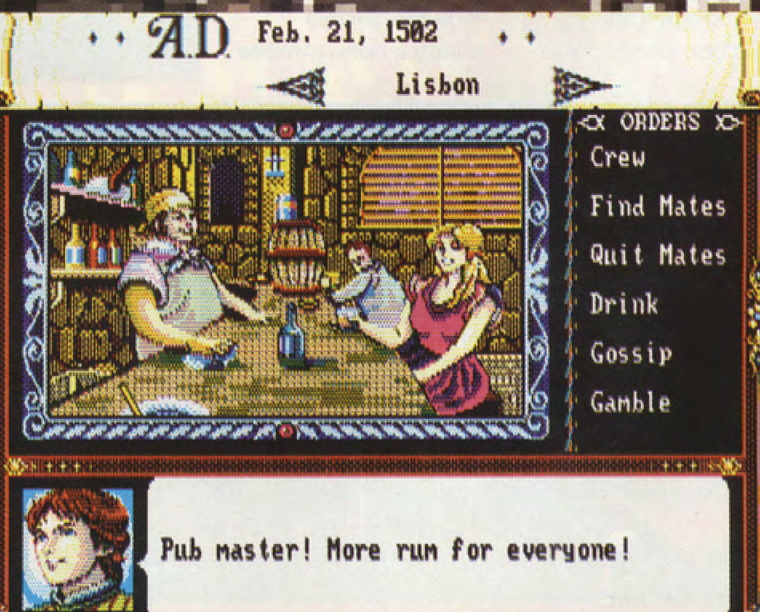




Tutto cambia a questo mondo, nulla rimane inalterato! Questo vecchio detto è però solo parzialmente vero, ad esempio: non vale assolutamente per i programmatori della KOEI, che ancora una volta hanno fatto una ottima simulazione, mantenendo però inalterate sia l'interfaccia grafica sia la risoluzione (EGA). Il primo fatto è senz'altro positivo: rende più facile passare da un gioco all'altro. Per non dire poi che l'interfaccia grafica utilizzata aumenta di molto la giocabilità dei vari game targati KOEI.
Lo stesso discorso non vale per la risoluzione. Non è possibile che nel 1992, quando tutti hanno almeno una VGA a 256 Kram, una software house si ostini a sfornare simulazioni ed wargames che sfruttano le caratteristiche dell'EGA. Una scheda si eccellente, ma che oramai ha fatto il suo tempo. Lo stesso discorso vale anche per la SSI. Non si capisce perché queste due fantastiche case produttrici di wargames non adattino i proprio standard alle scelte del mercato. E' anche vero che un amante dei giochi di guerra non si ferma davanti a queste povere cose. Gli appassionati di AD&D però si sono accorti della differenza fra un RPG normale e EYE OF THE BEHOLDER I e II. Anche l'occhio vuole la sua parte! Questo è il motivo principale per cui UNCHARTED WATERS non si è meritato i pieni voti. Il classico 100% caratteristico dei lavori KOEI.
Ma passiamo ora alla storia che fa da canovaccio a questa nuova avventura. Si avvicinano le Colombiadi ed anche in Giappone si sente aria di scoperta dell'AMERICA... era il 1492.. vi ricordate.. chi di voi era presente, magari nelle vesti di un capitano spagnolo o portoghese?
Bene questo game della KOEI vi riporta in quell'epoca.
Vi ritrovate nei panni di un capitano portoghese che spera di scoprire nuovi territori, per aumentare la propria popolarità e soprattutto il proprio conto in banca (e si le banche esistevano anche allora...ne sanno qualcosa i

Non sappiamo bene perché: la maggior parte degli wargames e delle simulazioni, arrivano in Italia con mesi di ritardo rispetto al mercato estero. Forse i nostri importatori prima prendono le prenotazioni e poi acquistano... ma speriamo sia solo una malignità!
Per il resto UNCHARTED WATERS è una ottima simulazione, frammista a fasi di combattimento: veri e propri wargames che vedono affrontarsi su più fronti pirati e navi di marinerie avverse.
La giocabilità è ottima, se già avete acquistato un prodotto KOEI sapete di cosa parlo. Tutte le operazioni si eseguono cliccando sul mouse.
Non mi resta che augurarvi tutta la fortuna possibile... vi servirà, anche perché il game è fatto soprattutto per i più abili (come ad esempio il sottoscritto... heeee... heee!!).





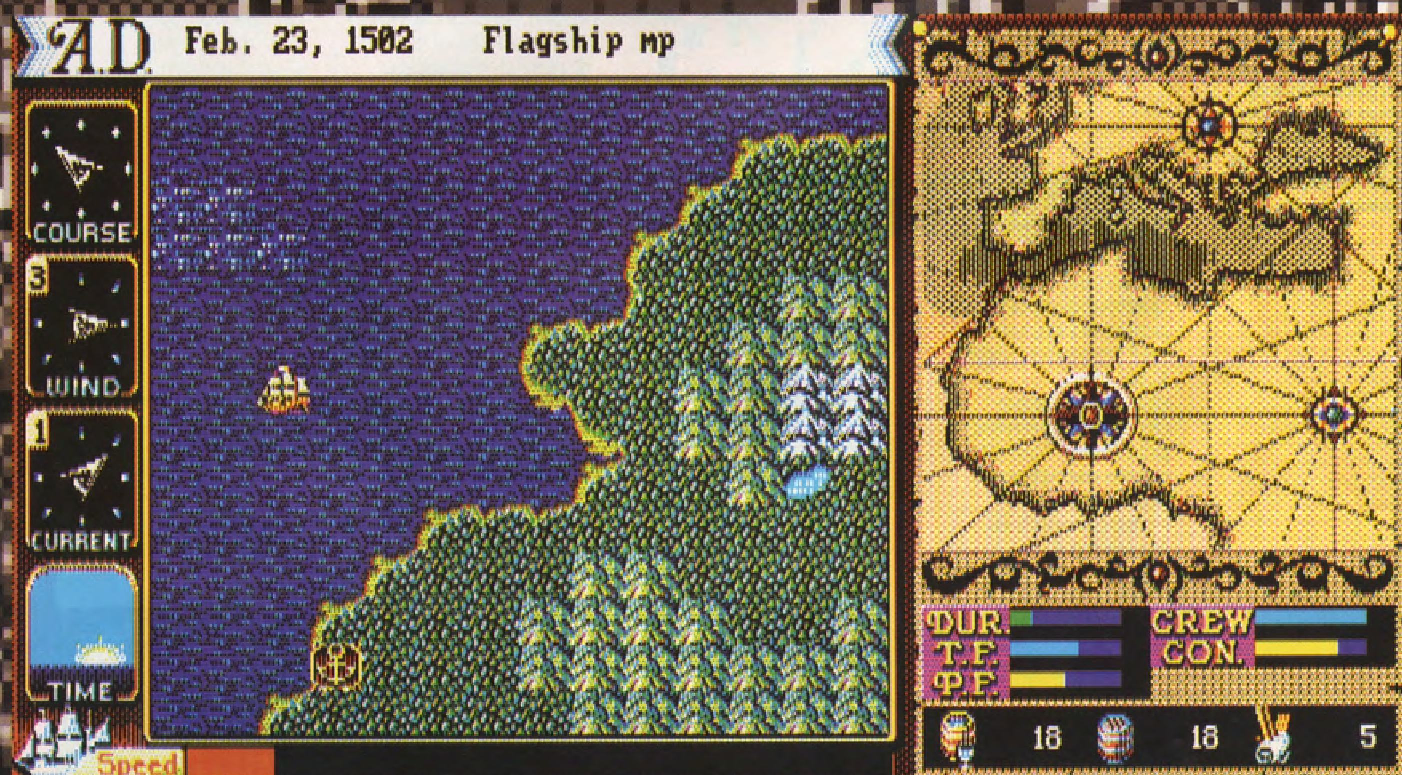
Medici). A questo punto non vi resterà altro da fare che arruolare un buon equipaggio, armare la nave come si conviene ad una simile impresa e levare le ancore alla volta di terre lontane ed inesplorate.

E questo non è nulla. Le opzioni possibili sono una infinità: potete commerciare, andare alla taverna a fare una partitina a poker, andare al bar ed osservare da vicino le piacevoli sembianze di una bella cameriera (magari dai facili costumi). Aumentando di importanza acquisirete meriti presso il governatore e potrete intraprendere una attività commerciale vera e propria.

Con il procedere dell'avventura potrete crearvi una vera e propria flotta ed avere alle vostre dipendenze un gran numero di marinai. Se lo meriterete il re in persona si degnerà di ricevervi e di nominarvi suo cavaliere, magari dandovi un titolo nobiliare.

E questo è quasi tutto, il resto lo dovete scoprire voi giocando. Purtroppo (per voi) il programma ci è appena giunto da Londra, dove abbiamo dei validi collaboratori. Se non lo trovate nei negozi italiani: beh datevi da fare e procuratevelo all'estero in USA od in Inghilterra (lo pagherete anche di meno).





MINES OF TITAN

INFOCOM

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: CGA, EGA, VGA/MCGA
SONORO: CICALINA INTERNA
HARD DISK: SI
CONTROLLI: KEYBOARD
MEMORIA: 384K

GRAFICA: 74%

SONORO: N/C

GIOCABILITA': 86%

VAL. GLOBALE: 80%

Mines of Titan è uno dei più divertenti RPG in circolazione, che unisce ad un'aspetto essenziale una giocabilità enorme. Se siete dei giocatori di ruolo "puri" come lo sono io, ovvero che non necessitate di grafica e sonoro da capogiro per divertirvi, dovete assolutamente procurarvi questo programma.

Finalmente, dopo esserci "sorbito" una marea di RPG che avevano sempre la solita e ridondante trama medioevale, la INFOCOM ci propone un gioco che si rivela una piacevole sorpresa grazie all'originale ambientazione: Mines Of Titan si svolge infatti su una piccola luna di Saturno e ci vede impegnati in una serie di pericolose avventure nel tentativo di dissolvere l'alone di mistero che permea la città di Proscenium;



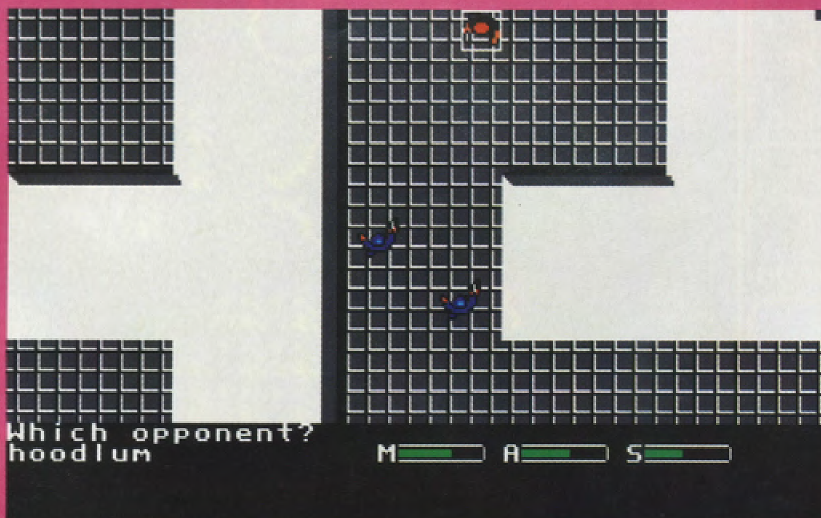


a causa di non melgio precisate motivazioni l'installazione planetaria ha infatti interrotto le comunicazioni con il resto del mondo colonizzato.
Le nostre indagini iniziano in un bar locale dove non



dovremo ubriacarci, bensì cercare qualcuno abbastanza pazzo da aiutarci nell'impresa (visto il tasso di disoccupazione dovrebbero esserci problemi). Formato il nostro manipolo di eroi, avremo l'opportunità di esplorare 4 agglomerati urbani (Primus, Progeny, Parallax e Proscenium), le relative installazioni minerarie e tutta la superficie di Saturno (della serie: "se non mappate sono guai, e seri!!!").

Lo schermo principale è composto da quattro finestre che contengono, rispettivamente, una visuale pseudo-3D della locazione attuale, una mappa della zona circostante, lo status dei nostri personaggi e la porzione di testo.
Da qui potremo accedere in ogni momento al menù principale nel quale potremo: ispezionare a fondo i nostri characters, usare gli oggetti in nostro possesso, settare le preferences, osservare la mappa della città attuale, nonchè caricare/salvare il gioco.
Per quanto riguarda l'interazione e le possibilità d'esplorazione, Mines Of Titan risulta incredibilmente vario e consente un'ampia libertà di movimento, al contrario di molti altri giochi di ruolo, nei quali è necessario seguire un prefissato iter per poter continuare (Eye of the Beholder 2, Bloodwych, ecc.).
Inoltre sono presenti una discreta quantità di armi e lo sviluppo dei personaggi risulta molto interessante e piacevole, visto che potremo incrementarne le caratteristiche che più ci sono congeniali piuttosto che affidarci a degli "avanzamenti casuali".
La giocabilità è abbastanza elevata ed è relativa a molti fattori: primi fra tutti quelli sopracitati, anche se non posso non menzionare la grande semplicità (non facilità) di gioco che si contrappone a tantissimi altri RPG-mattone: in Mines of Titan bastano pochi minuti per iniziare a giocare e quindi anche i neofiti di questo genere di game si troveranno a loro agio.
La grafica purtroppo non sfrutta i 256 colori di una VGA (forse neanche 32 !!!), ma in compenso consente una velocità di esecuzione discreta, che non rende necessario possedere un 486 per gustarsi a pieno il game.
L'unico commento audio proviene quindi dalla cicalina del PC (orrore !!!).



HOYLE OFFICIAL BOOK OF GAMES 3

SIERRA

PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: VGA - MCGA - EGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32 / LA-PC1
HARD DISK: OBBLIGATORIO
MEMORIA: 640 K
CONTROLLI: MOUSE - JOYSTICK - TASTIERA

GRAFICA: 87%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 83%

VAL. GLOBALE: 86,6%

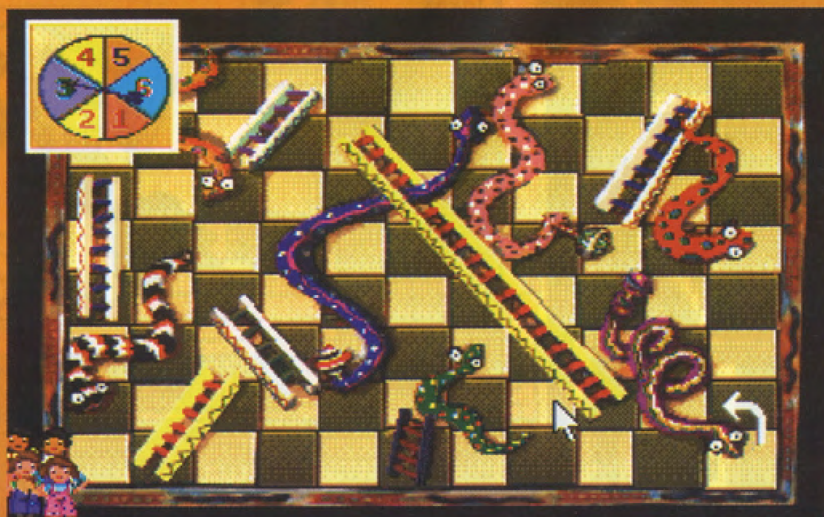
La terza raccolta di giochi di società computerizzati Hoyle ci coglie alla sprovvista: tralasciando i solitari ed i tipici game di carte, Hoyle 3 ritorna alle origini, "pixellando" giochi come, la dama, il domino ed il backgammon. Un'ottima occasione dunque per rivisitare queste glorie sempreverdi dell'intrattenimento senza età, con gran sfoggio di grafica VGA e tantissima interazione.

Invece di proporci la classica compilation di giochi di carte, la terza raccolta ufficiale di giochi da tavolo firmata Sierra e sponsorizzata Hoyle (ormai marchio di qualità nell'editoria ludica anglosassone), si presenta come un simpatico scrigno di 6 classici passatempi che comprendono la dama, il domino, il backgammon, il Pachisi, lo Yacht e lo Snake and Ladders. Se i primi tre passatempi per eccellenza risultano particolarmente cari anche al pubblico oltreoceano, lo stesso non si può certo dire per i rimanenti giochi, tipicamente americani, che, tuttavia, si rivelano altrettanto accessibili e divertenti. All'inizio del programma, dopo qualche simpatica schermata multicolore e l'onnipresente commento musicale d'atmosfera (con molteplici temi ed effetti speciali), possiamo perciò selezionare un gioco e quindi decidere se sfidare uno o più avversari umani o computerizzati. In quest'ultima opzione, nella migliore tradizione delle raccolte Hoyle, potremo selezionare gran parte degli eroi o dei "bad guys" delle avventure Sierra come, Sonny Bond, il mago Mordock, Rossella, Larry Laffer, Passionate Patty, ecc. Ognuno di questi personaggi verrà quindi "animato" con commenti, annotazioni e dialoghi durante ogni partita, vivacizzandone ulteriormente il contenuto agonistico. Si potrà infine "customizzare" gran parte dei giochi della raccolta, impostandone cioè la rappresentazione grafica sullo schermo e ritoccando, dove possibile, lo schema di regole. Ecco allora tramutate le classiche pedine della dama in ranocchie multicolori, disposte su alcune foglie a scacchiera, nonchè magistralmente ricolorata su ebano la classica plancia del Pachisi. Per imparare a giocare basta sfogliare e letteralmente leggiucchiare il succinto manuale di istruzioni o, meglio ancora, richiamare gli help e le paginette riassuntive sempre presenti sullo schermo. Un divertimento senza età insomma, capace di intrattenere piacevolmente più giocatori, senza, fra l'altro, richiedere necessariamente una massiccia dotazione in MHz al vostro elaboratore. Un prezioso cofanetto che trova spazio anche nel cassetto dell'ufficio, tra uno spreadsheet ed un database.









MS-DOS

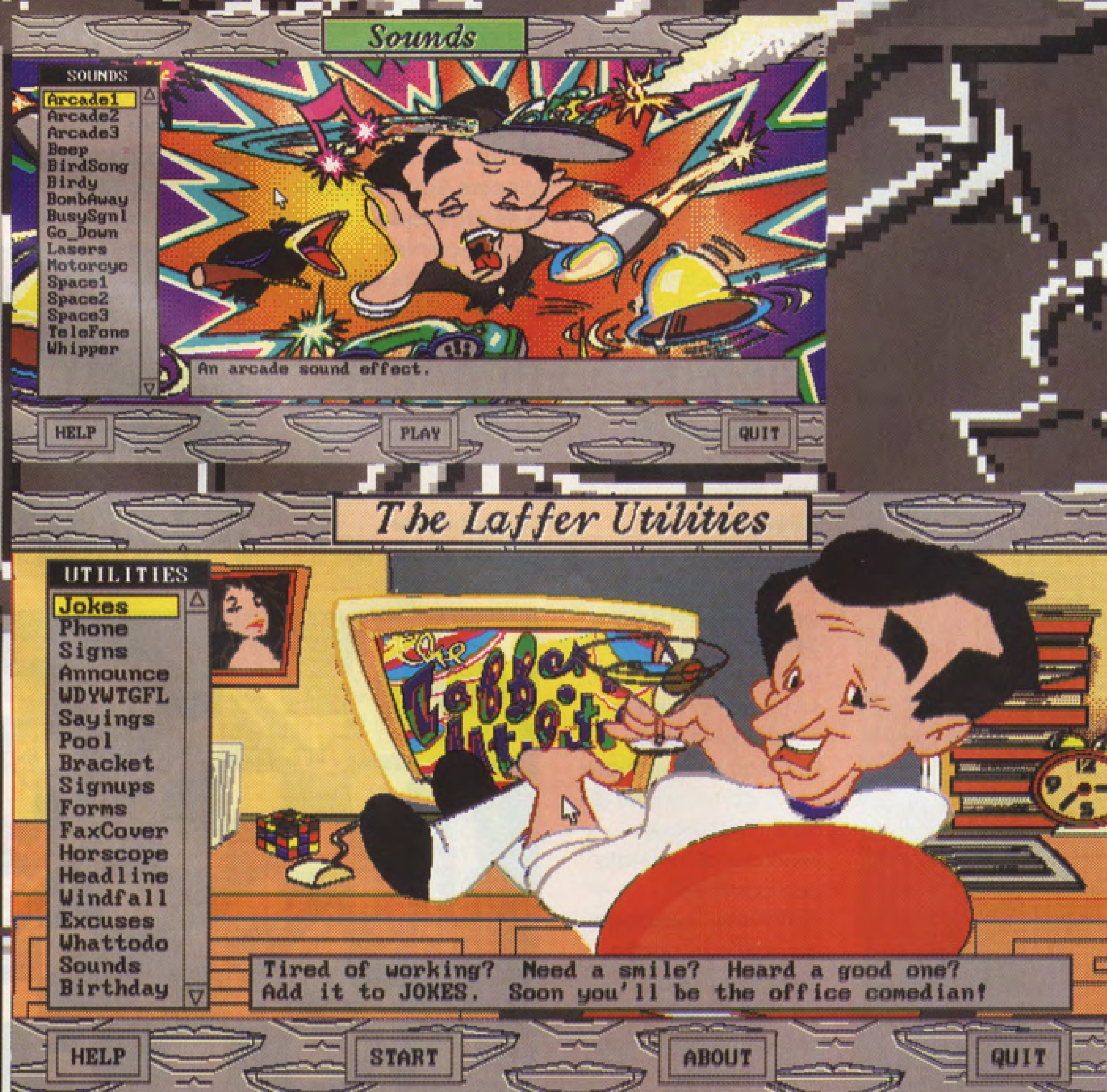
THE LAFFER UTILITIES V.4.01

SIERRA

PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA - EGA (16 COLORI)
SONORO: CICALINA INTERNA
HARD DISK: OBBLIGATORIO
MEMORIA: 640 K
CONTROLLI: MOUSE - TASTIERA
VAL. GLOBALE:

80%

No, fermi, The Laffer Utilities non è l'ennesimo episodio delle goliardiche avventure di Larry il "donnaiolo in pixel", bensì una compilation di accessori, strumenti e gadget particolarmente pazzerelloni, realizzati ad esclusivo appannaggio di chi lavora (e basta!) con il proprio PC.
All'interno di quasi 7 Megabyte di programma troviamo infatti una serie di "tool" per confezionare messaggi fax, classifiche sportive (a la Fantozzi!), oroscopi su misura, inviti a pranzo, bollettini spiritosi, false testate dei quotidiani, gagliardetti, manifestini e altre mille diavolerie con cui sdrammatizzare e ravvivare lo spesso tedioso e pesante lavoro d'ufficio. Larry si mette poi a disposizione per raccontarci qualcosa come "500 barzellette (tutte, ahimè, nella su lingua madre! - potremo comunque aggiungerne altre al suo database) e per fornirci una perfetta serie di scuse (per dir di no alla segretaria "cjospa", al boss che ci invita alla cena di lavoro, al collega rompiballe che pretende di arruolarci nella prossima gita aziendale, ecc., ecc.), nonché una raccolta di suoni digitalizzati con cui intrattenere ad ingannare i nostri colleghi e persino chi ci scoccia al telefono nei momenti meno oppurtuni. The Laffer Utilities è perciò tutto da scoprire, a patto di possedere una buona stampante (9-24 aghi o laser) con cui trasferire su supporto cartaceo gran parte delle nostre realizzazioni "fuori orario"!
Si potranno infine organizzare delle lotterie computerizzate, amministrare un comodo database di indirizzi e numeri telefonici, memorizzare ed annotare ricorrenze, compleanni ed anniversari di qualsiasi tipo, nonché sostituire simpaticissimi messaggi personalizzati ai soliti appunti scribacchiati di fretta su improbabili pezzetti di carta. Morale: se lavorate su PC, conoscete un pizzico di inglese ed avete la possibilità di utilizzare a piacimento una stampante, The Laffer Utilities si rivela un prezioso e divertentissimo cofanetto di idee, burle e "ideone" per ravvivare l'agonia del fatidico dalle 9 alle 5!



The Laffer Utilities è un pacchetto applicativo particolarmente spiritoso e divertente, realizzato esclusivamente per "soli impiegati". Volete imparare qualche barzelletta nuova, creare manifesti e gagliardetti, mandare messaggi fax particolarmente accattivanti ed intrattenere simpaticamente voi stessi ed i vostri colleghi in tutto l'ufficio? Ecco il programma "serioso" che fa per voi!

Db_Line srl

Consoles & Games Mania

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) **Tel. 0332.767270 Fax 0332.767244**

Per ordinare in automatico via modem: BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)
Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

GIOCHI AMIGA & DOS:

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
POPULOUS 2	X	X	EPIC -DUNE	X	
TV SPORTS BOXING	X	X	DOUBLE DRAGON III	49.000	
MONKEY ISLAND 2	X	X	MYTH SYSTEM 3	X	
DYLAN DOG	X	X	ROBOCOP 3	X	
SMASH TV	X	X	VIDEO KID	49.000	
ELVIRA ARCADE	49.000	59.000	HARLEQUIN	49.000	
THE SIMPSONS	29.000	49.000	WOLFCHILD	49.000	
TURTLES 2 COIN UP	49.000	49.000	TIP OFF	49.000	
CRUISE FOR A CORPSE	59.000	59.000	WRESTLING WWF	29.000	49.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000	G-LOC	29.000	
S. FRANCISCO HERT	29.000	29.000	MEGA TWINS	29.000	
IL PADRINO	49.000	59.000	LOTUS 2	49.000	
ROLLING RONNIE	29.000	29.000	MEGA-LO-MANIA	69.000	
THE BLUES BROTHERS	29.000	49.000	LEANDER	49.000	
STUNT CAR RACE	19.000	19.000	FIRST SAMURAI	49.000	
POLICE QUEST III		99.000	GRAND PRIX	79.000	
LINKS - HEIMDALL		69.000	WARM UP	49.000	
KING QUEST V		99.000	BABY JO	49.000	59.000
LAST BATTLE	49.000		METAL MUTANT		49.000
THUNDERHAWK	59.000		OPERATION COMBAT		69.000
FALCON 3		99.000	BRIGADE COMMANDER	56.000	

CD MEGADRIVE -New-	PC-ENGINE LT -New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIVE GIAPP. SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

SUPER FAMICOM Lit.129/169.000	PC-ENGINE Lit.62/130.000	MEGADRIVE Lit.69/129.000	GAME GEAR Lit.45/65.000
Castelvania IV	Dragon Egg	Nostalgia 1907 (CD)	Sonic
Dimension Force	Lady Fantom (CD)	Heavy Nova (CD)	Ninja Gaiden
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	Out Run
Fire Pro-Wrestling	Fire Pro-Wrestling 2	Mario Lemieux Hockey	Solitaire Poker
Axeley	Gradius	Bare Knuckle	The Lucky Dime
S.Formation Soccer	Salamander	Beast Warrior	Fantasy Zone Gear
Joe & Mac	Raiden Denotau (CD)	Devil Crash	Mickey Mouse

OFFERTE SPECIALI

DB_SPECIAL: 4 Giochi a sorpresa Amiga/Dos Lit. 19.000 (titoli 90/91)

ACTION REPLAY per Megadrive L. 139.000 CONVERTITORE Euro/J L: 25.000 Floppy Disk 3,5" DSDD L. 790-3,5" DSHD L.1390 Per ogni tappetino Db_Line per mouse... MOUSE IN OMAGGIO!!! MiniModem 2400 per Amiga L. 170.000 -- Scheda Voce BigMonth per PC

PC386SX 25Mh - Floppy Disk 1.44Mb -Disco fisso 40Mb - Monitor VGA colore Tastiera italiana avanzata - Ms Dos 4.01 - Manuali - Modem 2400v42Bis Mnp5 Esterno - Mouse - Joystick - 4 Giochi - Garanzia 1 anno L. 2.650.000 + IVA

STAMPANTE CITIZEN switch24E 24 aghi 80 col. COLORI L.700.000 + IVA (2 anni garanzia)

STAMPANTE CITIZEN switch24E 24 aghi 132 col. COLORI L. 880.000 + IVA (2 anni garanzia)

CALCOLATRICI CASIO SF 9500 L. 399.000 // SF 4500 L.150.000 // DC-1000 L. 59.000 // DC-200 L. 24.000 (IVA inclusa)

Ad ogni telefonata listino in omaggio. Vendita per corrispondenza, evasione ordini in 24 ore. Telefonare per listino prezzo, altri titoli, offerte promozionali sconti quantità,prenotazione prossimi arrivi. Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno bancario Carta di Credito - Contrassegno.

LE PAGINE DEI LETTORI

PERICOLO! MATERIALE RADIOATTIVO

Carissimi, innanzitutto non pensate nemmeno che io sia uno di quei soliti saputelli che credono di saper tutto sui computer e vuole farsi vedere; in realtà non sono altro che un povero possessore di PC e affiatato lettore della vostra rivista (tralascio i complimenti perché altri se ne sono già occupati), detto questo credo che possa cominciare.
Vi scrivo in veste di, come già riportato, semplice utente su un problema vivamente seguito nelle pagine del vostro giornale che mi sembra inutile citare; ho appena letto la vostra rivista del 15/30 gennaio e, tra le altre cose, mi ha colpito la lettera di Capitano Uncino & Co. di cui parlerò tra non molto.
Dovete sapere che la piaga della pirateria è un argomento che mi affascinò diversi anni fa, ancor prima di avere un computer tutto mio, e che fu proprio dalla vostra rivista che iniziarono le mie ricerche sull'argomento (ricerche eseguite non per chissà quali manie, ma per semplice curiosità - diciamo che speravo di trovare dei bei giochi a basso costo per il futuro). Inizialmente, come semplice "nullatenente", mi dovetti accontentare delle notizie raccolte dalle riviste prendendo una piega decisamente antipirata, poi, diventando utente PC, vissi l'esperienza della pirateria dea dall'esterno che dall'interno e a nulla valse lo "scudo mentale" che mi ero innalzato contro le tentazioni "piratesche", insomma mi tramutai in uno di quei personaggi che fino ad allora ripudiavo e ringrazio Dio che sia successo.
Stando all'interno della pirateria ho capito molte cose, ne ho fatto tesoro e credo che sia mio diritto dirle, ora che ne sono fuori.
Coma ha già detto Alessandro più di una volta in tanti anni, è colpa della pirateria se i prezzi dei programmi sono saliti alle stelle e noi utenti non possiamo biasimare le case produttrici per questi dolorosi, ma necessari aumenti; con ciò non voglio dire che si debba andare a lamentarci dal nostro "x-copy" di fiducia perché lui non fa altro che seguire la "tradizione" di una categoria vecchia come il computer. Il risultato dell'odierna situazione è da attribuire ai primi pirati che non si rendevano pienamente conto delle ripercussioni delle loro azioni, ma soprattutto alle grosse "fondazioni" piratesche che, pur sapendo ciò, smerciano copie come il pane che arrivano ovunque come in una vera e propria reazione a catena. Ragazzi, ma che dico, amici state molto attenti alle copie pirata che, di provenienza molto spesso sconosciuta e non dichiarata, potrebbero infettarvi il computer con virus ed altre "schifezzine" varie, facendovi seriamente rimpiangere di non aver acquistato software originale. Del resto i pirati "onesti" ed "affidabili" non sono che una rarità: provate a farvi sostituire un programma e vedrete se non si faranno pagare il disturbo!
La pirateria è da considerare come una piovra (è l'immagine più adatta) che dai grossi centri si moltiplica fino alle distribuzioni capillari.
Tornando alla lettera dei miei ex-colleghi posso dire, a pieno diritto, che hanno ragione sul fatto dei prezzi degli originali ma, se avessero un po' più di sale in quella zucca vuota capirebbero che perseverando nella loro "professione" non sbloccheranno certo la situazione ed i prezzi rimarranno così come sono; non dico che cambiando condotta i prezzi potrebbero subito calare, ma con il tempo potremmo senza dubbio ottenere dei sensibili mutamenti. I pirati possono inoltre scordarsi di lavorare per il "bene" dei videogiocatori: a questo punto non oso pensare in cosa possa consistere il "male"!!!!
A questo punto credo che sia difficile un recupero, ma si può ciononostante tentare; allora, cara ciurma, ascoltate un po' una persona che era nel "giro" da più tempo di voi, staccatevi, smembratevi, provate a pensare a tutto il male che fate e se avete proprio disperato bisogno di denaro, esistono altri modi onesti per procurarselo; se poi la pirateria vi dava anche programmi praticamente gratis e non volete rinunciarvi potrete dividere i costi per acquistare gli originali: più sarete, meno soffrirete per sborsar denaro. Detto questo vorrei fare quattro chiacchiere con Capitan Uncino, VERGOGNA!!!! Sei la vergogna della tua categoria, la tua lettera mi ha proprio schifato, non hai nessun diritto di giudicare le azioni altrui prendendo per pazzi tutti coloro che non la pensano come te; se potessi metterti le mani addosso non so cosa ti farei e se fossi tuo "cliente" mi rivolgerei a qualcuno che tratta i suoi amici, clienti o ex-clienti meglio di te perché nemmeno un cane merita il trattamento che hai riservato al povero Diego che è uno dei pochi ad essere fuggito dalla pirateria (per quanto riguarda la sua foto sono curioso di vedere la tua! E anche se fossi meglio di Tom Cruise mi faresti ugualmente schifo!). Non so se pubblicherete la mia lettera, ma quello che avevo da dire l'ho detto e se qualcuno non vuol credere nemmeno alle parole di un ex-pirata non so proprio a chi potrà credere!
Se Capitan Uncino o qualcun altro avesse qualcosa da ridire io non mi nascondo dietro a nomi fasulli o pseudonimi: scrivetemi pure all'indirizzo qui in fondo. E... al diavolo l'ortografia!
Eros Dalla Lana, Via Feltrina Nord 90, Montebelluna (TV).

Caro Eros, ci hai risparmiato la fatica di ripetere, per l'ennesima volta, la "ramanzina" che sono ancora in molti a non voler capire, facendo orecchie da mercante... di software piratato! Nel frattempo Capitan Uncino si è permesso di scriverci un'altra lettera (che per motivi di spazio e soprattutto di intelligenza non pubblichiamo, almeno in questo numero) ritrattando in maniera alquanto subdola tutto ciò che aveva espresso nel primo VG&CW del 1992. La pirateria è sempre più stupida, sbagliata e cretina, e gli utenti italiani si stanno autonomamente sensibilizzando a questo gravissimo ed annoso problema. Tu, come tutti gli altri videogiocatori onesti, continua per la tua strada: prima o poi chi ancora non vuole intendere, pagherà a suon di denunce, querele ed altri spiacevolissimi incidenti. Che idiozia finire in galera per un videogioco!

Amica Redazione di VG & CW,
mi chiamo Luca e vi ho scritto dopo numerosi ripensamenti per porvi un mio grosso problema "computerizzato": nel 1990 mio mi comprò un Amiga 1000 usato, da me tanto atteso, che rimpiazzò il mio povero C64. Da quando l'ho sottomano non faccio altro che videogiocarci e di conseguenza sento il bisogno di programmare, ma non ci capisco niente!!!!. Mi potreste consigliare un programma adatto a quelli come me? Da qualche tempo vorrei comprarmi una console portatile per sentirla veramente una cosa propria, acquistata con i miei risparmi (calcolate che ho da poco compiuto i 13 anni!). Mio padre dice che è uno spreco di soldi per chi ha l'Amiga; io non so più che fare, consigliatemi qualcosa voi!!
Come si fa poi a far funzionare il Data Disk di Sim City?
Mi sono quasi scordato di dirvi che siete mitici e che se mi pubblicate questa lettera diventerete super-mega-galattici!
Concludo salutandovi e facendovi tantissimi auguroni di Buon Anno!
W Julia Roberts e VG&CW!!
Luke Jam, Roma.

Caro "Luke", comprare una console portatile (come il Game Boy, il Lynx o il Gamegear) è la naturale evoluzione di chi videogioca al 100% sull'home computer di casa. Portar con sè, in treno, in auto, in viaggio, in bagno (!!!!) e a scuola (proprio come fa Willy Beamish della Sierra) tutto il divertimento arcade di un vero videogioco "da casa" è una gran soddisfazione, unita alla massima libertà di movimento e praticità. Le critiche mosse da tuo padre sarebbero giuste se tu avessi deciso di acquistare magari un Super Famicom od un Sega Megadrive che non farebbero che raddoppiare i costi di mantenimento (cartucce su cartucce!) per un secondo videogioco "da casa". La scelta di un portatile invece ti consente, innanzitutto di risparmiar denaro (hai visto i prezzi?) e soprattutto di comprar giochi con oculatezza e parsimonia, finalizzando gli acquisti all'uso esclusivo della console; ciò significa che se per Amiga possiedi già una marea di programmi, per la console portatile te ne basterà qualcuno con cui ingannare il tempo, videogiocando in qualsiasi situazione "fuori casa". Papà in ascolto: glielo vogliamo comprare un bel Game Boy od un Lynx al "povero" Luke? Chissà mai che tra il primo e secondo tempo della partita allo stadio, non le vada di giochicciarci un po'?!?

Spettabile Redazione di VG&CW, sono un vostro saltuario lettore (anche se da gennaio cercherò di seguirvi regolarmente, pecunia permettendo). Vi scrivo per porvi alcuni quesiti che per me sono di primaria importanza. Premetto che da quattro anni mi interesso di videogame e quindi, a mie spese, ho avuto modo di passare attraverso vari sistemi, computers e console (tra cui l'Amiga). Dall'89 al '90 ho avuto a disposizione (grazie ai miei sudati risparmi) un Amiga 500 con 1 Megabyte di memoria e drive esterno; ho quindi potuto provare una quantità mostruosa di videogiochi con conseguenze non felici, oltre che per il drive, anche per quanto riguarda la mia capacità di valutare ed affrontare la vita. Non voglio essere noioso, quindi vi dirò solo che l'unico ricordo positivo di quel periodo fu la mia esperienza con F-18/A Interceptor e Flight Simulator II. Notoriamente il miglior sistema su cui far girare la serie dei Flight Simulator è un PC compatibile. Credo che con qualche sacrificio potrò permettermi al massimo un 286 con scheda EGA ed un hard disk con non più di 40 Megabyte. Credo che la scheda grafica sopracitata sia sufficiente per far girare in maniera dignitosa la serie F.S. e qualche altro simulatore. Quello che vi chiedo è un parere su un sistema adeguato alle mie esigenze (soprattutto tenendo conto che non me la sento di pagare rate per il resto della mia vita). Mi rendo conto che la scheda EGA non ha lo stesso futuro, per ovvi

motivi, della VGA, ma mi rendo anche conto che per muovere tutti i colori di una VGA ci vogliono processori di molto più potenti di un 286 (per lo meno per muovere i complessi poligoni che una VGA può permettere di creare ai programmatori). Vi chiedo anche quale drive sia più opportuno comprare, da 3 o da 5 pollici? Tenendo presente che (correggetemi se sbaglio) ci sono più dischi scenario sui 5 pollici e che quindi non vorrei rinunciare ad alcuni per una scelta sbagliata. Vorrei sapere inoltre se i manuali di Flight Simulator, F19 Stealth Fighter e simili sono in italiano o in inglese, poiché non me la cavo molto bene nelle lingue straniere. Lavorando 8,9 ore al giorno non me la sento di mettermi a studiare! Sono infine disponibili Monkey Island I e II, Indiana Jones & The Last Crusade e Zak McKraken oltre che in italiano, in formato EGA? Sotto questa veste grafica sono accettabili? Vi prego di scusare la mia ignoranza! Vi prego infine di rispondermi in maniera chiara e completa, come mi sembra che facciate sempre, al contrario di molte altre riviste dove i redattori tirano in ballo un sacco di cavolate pur di non rispondere in maniera esauriente, tanto da non soddisfare mai i dubbi dei lettori. Sicuro di una risposta sulle pagine di VG&CW vi faccio i miei complimenti ed i migliori auguri per la vostra rivista!
Stefano Bergamo, Jesolo.

Caro, "depressissimo" Stefano, la tua missiva non ci lascia certo spazio per una risposta completa e chiara come la vorresti tu. Perchè? Ma semplicemente perchè ti sei già risposto da solo! Ti va bene la EGA (e di ciò te ne sei convinto), l'hard disk da 40 Mb, il processore 286 e magari potresti vivere anche senza mouse, vero? Bhè, allora l'unico aiuto che possiamo darti si tramuta in un semplice consiglio: tieniti l'Amiga!!!! Spendere relativamente poco (facendo tanti sacrifici, proprio come dici tu) e optare per una macchina già "vecchia" ed obsoleta al momento dell'acquisto significa tirarsi una micidiale "zappata" sui piedi. Se tuttavia intendi utilizzare soltanto il software scritto e pubblicato prima del 1985 il 286 carrozzato EGA potrebbe andarti bene, ma come la mettiamo negli anni '90 dove il software diventa sempre più "esigente" ed avido di memoria, velocità e configurazioni evolute (nonchè sempre più ricco di divertimento, atmosfera, dettagli e realismo?) Perchè non ti compri un bel Vic 20 allora? Magari lo potresti trovare in regalo nel sacchetto di patatine! A parte gli scherzi, l'unica scelta intelligente per portarsi a casa un buon computer che valga effettivamente il denaro speso, consiste, nel tuo caso, nell'aspettare ancora un po'fino a quando i costi delle tanto agognate VGA (piene di poligoni) e dei sistemi 386 a 25 o 33 MHz si abbasseranno alla tua portata (non ci vorrà molto, vedrai!). Continua ad "investire" allora esclusivamente nel tuo porcellino salvadanaio e documentati su costi, offerte, promozioni, ecc. Per quanto riguarda le traduzioni dei manuali di F.S. ed altri simulator vari, ho brutte notizie: non ne esistono proprio! I casi sono due: o giochi ad intuito o fai amicizia con qualcuno che mastica l'idioma della Signora Tatcher e Co. Monkey Island I e II, Indy e Zak funzionano bene anche su EGA e risultano perciò accettabili sotto il punto di vista grafico (gli stessi game sfigurano comunque anche solo a confronto con le versioni Amiga).
Sperando di averti risposto in maniera completa, ti salutiamo affettuosamente!! Se hai altri problemi, telefonaci in redazione!

Supermegaiperstrafighissima Redazione di VG&CW, chi vi scrive è un quattordicenne e purtroppo inesperto possessore di un Amiga 500 espanso. Come voi sapete (molto meglio di me) il mondo dei videogames cresce di giorno in giorno e per noi, o meglio per me, scegliere dei buoni giochi è molto difficile; per fortuna la vostra rivista aiuta e consiglia i poveri mortali, proprio per questo vi chiedo di rispondere ai miei quesiti:
1) Sono due mesi che sono bloccato in The Secret Of Monkey Island; sonor arenato in un punto che non riesco a superare per raccogliere i remi in fondo al burrone. Avendo solo una corda cosa posso fare per scendere così in basso?
2) Secondo il vostro parere tra questi giochi qual'è il migliore (per pietà scrivetene al massimo due!): Elvira, Heart Of China, Larry 2, Heimdall, Monkey 2 e Cruise For A Corpse.
3) Quale simulazione di volo mi consigliate di acquistare (tenendo conto del prezzo e della difficoltà)?
4) Perchè non pubblicate la soluzione di Murder In Venice?
5) Uscirà mai Cruise For A Corpse in italiano?
Vi prego, vi scongiuro, vi supplico umilmente di pubblicare questa lettera!
Galuppi Massimo, Roma

Caro Galuppi (chissà perchè mi viene in mente il panettone!!!??), ecco pronti a rispondere ai tuoi quesiti!
1) Per recuperare i remi in fondo al burrone avrai bisogno due corde. La prima si trova nel fortino a nord-ovest dell'isola (dove potrai anche recuperare la polvere da sparo, il cannochiale - aprilo subito - e la palla di cannone), la seconda è quella usata per impiccare il tizio che si trova a nord-est di Monkey Island. Se quest'ultimo sarà ancora appeso all'albero, dovrai raggiungere la biforcazione del fiume e far saltar per aria la diga. Come fare? Giunto alla biforcazione raccogli il foglietto di carta sulle rocce e scoprirai che si tratta di un acciarino. Usa quindi la polvere da sparo sulla diga e poi utilizza l'acciarino con la bussola magnetica. La diga esploderà ed il nuovo corso d'acqua, così formatosi, raggiungerà l'impiccato, lo farà cadere dall'albero e formerà un laghetto. Vai quindi a prendere il secondo pezzo di corda!!!
2) Il migliore? Senza dubbio Monkey Island 2!!!
3) Birds Of Prey della Electronic Arts!
4) Perchè non lo abbiamo ancora finito!!!! Che vergogna!!!
5) Dovrebbe uscire molto presto, Leader permettendo!!!!
Ciao!!

Eccezionale Redazione di VG&CW, sono un ragazzo di 15 anni e posseggo un PC 386SX a 16 MHz, scheda VGA, hd da 80 Megabyte, Ad Lib e joystick. Vorrei porvi delle domande:
1) Con il mio PC posso usare tutti i migliori giochi attualmente sul mercato?
2) Quanto costa il CDTV in USA?
3) Avendo la possibilità di comprare un CDTV in USA farei un buon acquisto o non ne vale la pena?
4) Il CDTV può essere usato senza collegarlo ad un altro computer?
5) La grafica ed il sonoro del CDTV sono migliori di quelle Amiga e PC?
6) Quando usciranno Utopia, Megalomania e Flag per il mio PC?
7) Potreste darmi un aiuto in Willy Beamish e Monkey Island 2?
Vi prego di non cestinare questa lettera e vi ringrazio in anticipo per la pubblicazione.
Il milite ignoto di vattelapesca, provincia di Non lo so!

Caro "Mister X" (non lo sai che le lettere si firmano e che, come minimo, bisogna metterci anche il mittente sulle buste?!),
1) certo che li puoi usare tutti, altrimenti che PC sarebbe? Tieni comunque presente la relativa lentezza dei 16 MHz che potrebbe rendere particolarmente noiosi e frustranti alcuni simulatori che richiedono dotazioni di clock decisamente superiori.
2) Il prezzo del CDTV negli States si aggira sulle 600.000 lire.
3) No, assolutamente: anche se te lo vendessero gratis, il CDTV si rivelerebbe sempre la "ciofeca" che è! lascia perdere!
4) E chi l'ha detto il contrario?!?! Te lo sei sognato?! Il CDTV è una macchina a sè stante e come tale non va assolutamente collegata a nessun altro computer per funzionare!
5) Il sonoro sì, la grafica, per il momento, no!
6) Prestissimo, abbi fede!
7) Per Willy Beamish e Monkey 2 ti basterà sfogliare questa rivista e trovarci pubblicate le soluzioni!
Ciao!!

Carissima Redazione di VG&CW,
sono affezionato lettore, possessore (per motivi di lavoro) di un PC 386/25 MHz con superVGA. Essendo un ex-amighista ho subito voluto sfruttare il lato ludico del mio PC; purtroppo però sul lato musicale queste macchine sono una frana, così ho deciso di comprare una music card. Essendo a corto di "pesetas" avrei optato per una Ad Lib: come sono le prestazioni di questa scheda? Si avvicinano a quelle dell'Amiga. In cosa la Sound Blaster è migliore? Ora passiamo ad una sfilza di interrogativi sul software.
1) Esistono programmi specifici per l'astronomia su MS/DOS?
2) Qual'è il miglior simulatore di volo? Con tutti questi "F- e qualcosa" ho perso l'orientamento (a me piace molto Jetfighter).
3) Esistono Millenium 2.2 e Deuteros per MS/DOS?
4) Tra 4D Sports Driving, Mario Andretti e Test Drive 3 qual'è il più fluido ed il più giocabile?
5) Tutte le avventure Lucasfilm sono disponibili per MS/DOS?
6) Il nuovo De Luxe Paint IV è disponibile per MS/DOS?
Dopo le domande un piccolo elogio: bravi, è sempre molto difficile ammettere di aver sbagliato o quantomeno far marcia indietro su convinzioni personali che al momento possono sembrare giuste, mentre si rivelano sbagliate, come nel caso delle Console, sbagliate contro le dure leggi del mercato. Comunque sia il videogame è universale e non importa su quale supporto hardware sia giocato.
Saluti dal vostro GAT, alias Balzano Gaetano, Napoli.

Caro GAT (sul tet che scottt?!?!),
la music card Ad Lib nasce proprio per offrire una notevole qualità audio, stereofonica, unita ad un costo bassissimo. Il rapporto prezzo-prestazioni di Ad Lib è pertanto il migliore in assoluto su tutto il mercato delle music card. La Sound Blaster possiede qualche voce in più, nonchè la possibilità di digitalizzare e riproporre commenti vocali sintetizzati, aggiungendo un pizzico d'atmosfera in più ai giochi che li prevedono. Se comunque cerchi un buon sonoro per il tuo PC senza dover investire troppe "pesetas", Ad Lib sarà indubbiamente la scelta giusta! Ed ecco le risposte!
1) No, per il momento non ne esistono. C'è, a dire il vero, qualcosa negli States, ma costa troppo e viene proposto ad un utenza professionale. Prova a telefonare all'Intelliware, la nota distributrice di software di PD, a Roma e qualcosa troverai di certo. Il numero di telefono è: 06 / 6535792.
2) Classica domanda da un milione di dollari: secondo noi il miglior simulatore di volo su PC è F-117A Stealth Fighter. Jetfighter è semplicemente un giocone.
3) Per il momento no! Deuteros è comunque previsto anche per lo standard MS/DOS.
4) Senza dubbio Mario Andretti!
5) Sì!!
6) Non ancora!
Grazie per i complimenti!
Ciao!

Cari componenti (e che, siamo diventati Gundam o Mazinga? NdR) della super rivista Videogame & Computer World, siamo due vostri lettori e ci piacerebbe veder pubblicata la nostra lettera. Noi abbiamo scoperto un trucco sullo splendido gioco della Genias: Warm Up (che potrete tutti leggere nella rubrica Consigli, Trucchi e Soluzioni di questo numero!).
Ciao e continuate così!
Saluti a Manuela e al resto del gruppo!
P.S.: Caro Roberto, è solo un saluto!!!
Scusate se non vi mandiamo le fotografie, comunque se cercate Marco fate presto perchè è l'uomo più bello del mondo (per Claudio non lo so!).
Claudio e Marco, Lucca.

Pubblicata! Contenti?! Ciao da tutti e, soprattutto, da Manuela (Roberto è già in viaggio per Lucca, armato di lupara!!!).

Spettabile Redazione, ho 12 anni ed è da poco che compro il vostro giornale. Vi scrivo per complimentarmi e per alcune domande. Spero che mi rispondiete presto.
1) Avete qualche trucco per ottenere denaro infinito a Speedball 2?
2) Uscirà mai qualche mission disk per Hunter?
3) Oltre ai giochi che già son stati scritti e publicati con AMOS se ne possono costruire altri?
Saluti a tutta la redazione!
Daniele Kueh, Chiasso

Caro Daniele,
1) Per il momento non conosciamo nessun trucco per Speedball 2!
2) Di mission disk per Hunter proprio non se ne parla!
3) Certo che sì! L'AMOS è stato creato proprio per permettere a chiunque di scrivere e confezionare qualsiasi tipo di game.

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: Marco e Claudio (Lucca), Manuel Spadoni (Fano), Paolo Foppiani (Piacenza)

WARM UP (Per Amiga):
Nella versione Amiga di questo gioco esiste un metodo per finire in minor tempo le gare. Basta superare per molte volte (tornando anche indietro) la linea di arrivo (tante volte quanti sono i giri rimasti da fare). Se a volte non ci si riesce non scoraggiatevi e ritentate: con questo trucco riuscirete a fare il miglior tempo e finire "brevemente" il gioco. Per ulteriori informazioni telefonate al 0583/936746 o al 0583/935417.

NINJA GAIDEN (Per Amiga):
Ecco un po' di codici: 2)NINJA, 3) GIDEN, 4) DRGON, 5) SWORD , 6) PUTTER. Per raggiungere il Master Level utilizzate invece questi codici: 2) PKDKE, 3) SAQAQ, 4)HKJKK, 5) HKMKH, 6) FKPKD, 7) PUTT, 8) FLDKG.

PIPEMANIA (Per tutte le versioni):
Le passowrd sono: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK, OOZE. Provate poi riempire di tubi tutto lo schermo per ottenere un mega-bonus.

SKIDZ (Per Atari ST):
Durante il gioco premete ALTernate e C per ottenere energia infinita, nonchè ALTernate ed M per passare di livello.

SPIDER MAN (Per Sega Megadrive):
Per combattere contro Venom al primo livello, selezionate "Nightmare" e passate oltre alle casse, subito dopo aver attaccato la pastore tedesco. Procedete verso destra per incontrare Venom vicino al carrello elevatore.

ELF (Per Atari ST):
Digitate CHOROPOO durante il gioco per ottenere 99 unità con cui divertirsi poi in ogni negozio.

HUNTER (Per tutte le versioni):
Ecco le coordinate di alcuni oggetti indispensabili. Security Pass (90-153), Master Key (164-169), Old Man (181-197), Second Man (99-61), Third Man (195-119), Professor (49-115), Prisoner (135-239), Injured man (10-36), Antibiotics e Saw (151-121), Monk (85-174), Scroll (91-173), Disk (100-225), Computer (244-199), Bunker del Generale (135-239), Red Uniform da ufficiale (190-65).

FANTASIA (Per Sega Megadrive):
Per ottenere vite infinite dovrete possedere anche il gioco Thunderforce II. Mettete quindi questa cartuccia nel Megadrive e portatevi nello schermo di opzioni; selezionate il livello 5 della missione di training con cinque uomini. Estraete quindi la cartuccia (a vostro rischio e pericolo!) senza spegnere la console e inserite quella di Fantasia. Premete Reset e potrete iniziare a giocare con le vite infinite.

MEGALOMANIA (Per tutte le versioni):
Ecco le password. 1) UWIANCYIWMD, 2) CKPCHDQGIHJ, 3) BOYBZGHWSHT, 4) FWBDXZCDXBR, 5) BYPCHZNYUHN, 6) PDSDFOIAXHL, 7) YLHBDNKDIBB, 8) SMQCTGFDOTL, 9) SUDCNQTMAMB, 10) RGFDHVVYKGF.

GRADIUS III (Per Super Famicom):
Per aumentare il vostro numero di vite tenete premuto il joypad verso "sinistra" e contemporaneamente schiacciate tre volte il tasto A. Premete quindi Start e voilà, avrete quaranta vite a disposizione! Se poi volete tutte le armi a disposizione, mettete il gioco in pausa ed attivate questa sequenza: "Sù", "Sù", "Giù", "Giù", L, R, L, R, B, A. Togliete la pausa e... sorpresa!!!!

LEMMINGS (Per Atari ST):
Provate come password il codice FQUIGGLY per attivare i cheat mode.

PEGASUS (Per tutte le versioni):
I codici per i vari livelli sono: SCREECH, DRAGONFLY, BEEPOB, CELESTIAL.

SUPER MARIO WORLD (Per Super Famicom):
Per schizzar via dal livello in cui vi trovate (se state per morire o se avete già fatto scorta di bonus ed accessori vari) mettete il gioco in pausa e premete Select. Vi ritroverete nello schermo della mappa. Per cambiare opzione con quella che avete nel quadrettino in alto premete select durante il gioco.

DAYLIGHT ROBBERY (Per tutte le versioni):
I codici dei sei livelli di gioco sono: FIRST, DRILLS, ZOOOOO, BUSHES, MAYHEM e XAMPLE.

BOMBUZAL (Per Super Famicom):
Ecco un po' di codici per i vari livelli. BOMB, TEST, SOAP, RACE, ROSS, FAIR, QUIZ, REED, RATT, RAFT, OVEN, NEWS, LISA, MULE, MUFF, UIME, DAVE, DOLL, DISK, GATE, IRON, GAME, PASS, WORD, LEAD, CUFF, EPIC, DATE, WEED, TIME, PAIL, SHIP, RING, SHOP, SIZE, TALK, GIRL, ZOOM, ZONE, ZINC, GOLD, ZERO, YOLK, YEEL, OPAL, YARD, WOOL, WINE, SONG, WINO, WEST, WAVE, FIRE, WASP, VISA, VEST, LAMP, UNIT, TYRE, TYPE, TREE, TWIN,

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

TUSK, TUNE, TONY, SWAN, STAR, SOLO, LOVE, SOUP, ROSE, ROOF, BIRD, ROOT, REST, READ, TAPE, RAIN, NOTE, NEST, VASE, NAME, NAIL, MIND, PILL, MAIL, LILY, LENS, SPOT, LARK, KNOB, KNEE, PALM, KING, KIND, KILT, LOCK, JUNE, JEAN, JAZZ.

VIKING CHILD (Per Amiga):
I codici del gioco sono: IMAGITEC, JOJOSM, GUSTAVUS e NINJADL.

BSS JAYNE SEYMOUR (Per tutte le versioni):
I codici sono: 2) Slumber, 3) Interest, 4) Bulkhead, 5) Showroom, 6) Mushbash.

ALIEN STORM (Per Sega Megadrive):
Impostate l'opzione per due giocatori e schiacciate i tasti A, B e C sul secondo joypad. Ora possiederete ben 777 punti di energia!

SUPERCARS 2 (Per Amiga e Atari ST):
Per vincere tutte le gare dovrete sostituire a i nomi del primo e del secondo giocatore, rispettivamente le parole Wonderland e The Seer.

GODS (Per Amiga):
Digitate la password SORCERY per ottenere energia infinita!

ACTRISER (Per Super Famicom):
Finito il gioco, premete Reset per far apparire il menu Special sotto New Game. Con questo potrete giocare tutte le fasi arcade di seguito.

THE KILLING CLOUDS (Per Amiga):
Inserite al posto delle normali password il codice 1KILLING per iniziare a giocare con 28 reti e altrettanti PUPS.

THUNDERFORCE III (Per Sega Megadrive):
Volete tutte le armi e subito? Mettete in pausa il game e premete in "giù" e poi il pulsante di fuoco, fino a che nel vostro display non appariranno tutte le armi!

SWITCHBLADE 2 (Per Amiga):
Quando appare lo schermo dei titoli digitate LEVEL e poi il numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare. Se poi volete attivare un sottogioco digitate invece CHROME.

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):
Per ottenere lo schermo delle opzioni segrete , durante lo schermo di presentazione tenete premuto il tasto L e schiacciate START.

4-D SPORTS BOXING (Per Amiga):
Enfatizzate al massimo il vostro Strenght Meter. Quando state combattendo sul ring tenete costantemente premuto il tasto di fuoco ed avanzate senza sosta verso l'avversario. In questo modo potrete facilmente vincere, senza impazzire per trovare o sviluppare qualsiasi altra tattica.

XENON II (Per Amiga):
Durante il gioco mettete in pausa e digitate RUSSIAN AIR. Togliete la pausa e, come per magia, potrete utilizzare il tasto N per passare al successivo livello.

DEVIL CRASH (Per PC Engine):
Per ottenere palline infinite impostate questa password ABCDEFGHIN. Se invece volete vedere subito la fine del gioco usate BDQTGUVIIP e lanciate la sferetta.

PGA TOUR GOLF (Per tutte le versioni):
Se volete sfiancare un po' l'avversario computerizzato e batterlo alla grande, iniziate un torneo e prima di colpire la palla sul primo percorso richiamate la schermata delle statistiche. Esaminatele a fondo e poi ricominciate a giocare normalmente. Fate questo all'inizio di ogni percorso e vi accorgerete che il vostro sfidante non sarà più bravo come prima!!!

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE (Per tutte le versioni):

Scena 1-Le Tre porte: dx
Scena 2-Pavimento Infuocato: giù - sù - sù - sx
Scena 3-Cavallo: dx - sx
Scena 4-Pavimento Che Crolla: sù - sù
Scena 5-Spada Animata: fuoco - fuoco
Scena 6-Incudine Animata: sx
Scena 7-Funi Infuocate: dx - dx - dx - dx
Scena 8-Re Lucertola: sx - sx
Scena 8a-Corridoio Re Lucertola: dx
Scena 8b-Duello Con Re Lucertola: fuoco - sx - dx - giù - fuoco
Scena 9-Porta Con Anello: dx - giù - fuoco
Scena 10-Scalinata: fuoco - dx
Scena 10a-Scalinata: sù
Scena 10b-Scalinata: sx
Scena 11-Lava Con Mostri: giù
Scena 12-Geiser: dx (molto velocemente!)
Scena 13-Inseguiti da mostri: dx
Scena 14-Ponte Su Lava (???) - su - sx
Scena 15-Salto Della Lava: dx
CASTELLO
Scena 16-Specchio Mortale: fuoco
Scena 17-Cimitero: dx - su - sx - dx
Scena 18-Anticamera Spinosa: sù
Scena 19-Scalinata Con Fulmini: dx -sx
Scena 19a-Scalinata Cadente: sù
Scena 19b-Scalinata Cadente2: dx
Scena 20-Cima Della Scalinata: su
Scena 21-Davanti Al Mago: su - fuoco
E ora avvicinate le labbra al monitor e... baciate la principessa!

IL FUTURO DEI VIDEOGAME E DELLE MACCHINE DA GIOCO, NONCHE' CONSIGLI PER GLI ACQUISTI (Wanna Marchi docet)

L'angolo del Critico

by Alessandro Cantisani

Non vi siete mai chiesti cosa succederà nell'ambiente videogiochistico nel prossimo futuro? Beh, nonostante la grande confusione di idee, dovuta anche al sorprendente fenomeno console, penso di essere giunto ad una conclusione che farà sicuramente andare su tutte le furie molti di voi. Perciò vi prego di accettarla come una semplice opinione ... se si avvererà ricordatevi comunque che uno dei pazzi redattori di VG&CW vi aveva avvisato!!!
Vorrei iniziare il mio discorsetto con la seguente affermazione: il videogame puramente arcade (il cosiddetto "giochino") non avrà lunga vita, e nel giro di qualche anno verrà, se non estinto, ridotto notevolmente in quantità, con conseguente calo notevolissimo di console e computer pensati solamente per far girare tali programmi.
Fermi lì, giù le mani, e non spedite bombe in redazione (al massimo spedite un bel dischetto-virus al caporedattore, e infettategli il suo "486"): lo so che ciò che ho appena detto sembrerà ridicolo, ma se ho affermato ciò, ho le mie ragioni; vi prego allora di non bruciare queste pagine, ma di continuare a leggere (se poi vorrete utilizzarle al posto della carta igienica ..., occhio però, non sono profumate!).
Dunque, al fine di sostenere la mia affermazione nei due campi distinti computer e console, mi pare ovvio parlarne separatamente.

a) I computer: in questo caso esistono degli ostacoli enormi al futuro sviluppo degli arcade, che possono essere individuati come: la pirateria, il costo eccessivo e, associato a quest'ultimo, l'esistenza delle sale giochi.
La pirateria stà iniziando a "stangare" di brutto e, se non ci credete, perchè non incominciate a guardare i prezzi dei "giochini", presso alcune delle nostre pagine di pubblicità?
Non vi rendete conto che programmi come Lotus 2 e Gobliins vengono venduti a 50.000 lire, e che un 1000 Miglia ha un prezzo di listino pari a 60.000 lire? Ciò è sicuramente dovuto alla pirateria che ha fatto alzare notevolmente i prezzi: di questo siete solo voi la causa (voi pirati cioè, a qualsiasi livello) perchè se non aveste stupidamente ripudiati e rifiutati i ripetuti appelli da parte di software house e distributori (e anche delle riviste specializzate!) la gente onesta non sarebbe arrivata a pagare tali cifre persino un banale shoot'em up.
Associando a questa problematica il fatto che con 50.000 lire potete farvi almeno 100 partite al videogame che volete in sala giochi, potrete realizzare come nel campo dei computer l'arcade sia destinato a morire e con esso le macchine associate in modo univoco a tale genere di software.

2) Le console: i consoliani affermeranno sicuramente che per le loro macchine non esiste pirateria. Ciò è vero, ma faccio notare che dando un'occhiata al prezzo dei game per console non si può che rimanere stupefatti (a questo proposito vorrei escludere "i figli di papà", per i quali il dio-denaro non ha ragione di esistere): vi rendete conto che per portarsi a casa un nuovo gioco arcade per console occorrono, mediamente, qualcosa come 100.000 lire?
Qui la pirateria non c'entra nulla: sono i prezzi di produzione che sono dannatamente alti!!! Nell'ambiente console un programma qualsiasi lo pagate almeno il doppio della stessa versione per home computer: tutto ciò è assurdo, come pretendete che un ragazzino di 12-13 anni paghi 100.000 lire per acquistare un Mickey Mouse o un Sonic The Hedgehog? Quindi, sostenitori delle console, divertitevi finchè potete, perchè prima o poi darete l'addio alle vostre amate macchine.

Non c'è argomentazione che tenga: ormai nessuno è più disposto a pagare un prezzo esorbitante per un videogame che gli durerà sì e no un paio di settimane (mi sembra che questo sia il limite massimo di longevità di un arcade, provate a dimostrarmi il contrario). Ora vi chiederete: ma il futuro del mondo dei videogames quale sarà? Esisteranno solo le sale gioco e i computer da casa li useremo come frullatori? No, state pure tranquilli. Il mercato sarà, probabilmente, equamente diviso.

Le macchine arcade da casa verranno soppiantate dalla sala giochi e ciò farà sì chè qualunque appassionato in cerca di emozioni le vada a cercare in quella dimensione e non nella ristrettezza di un sistema domestico.

L'unica cosa che mi dispiace è che per colpa di quei dannati pirati, se un giorno non ci saranno più arcade per gli home computer, i cuccioli di "Homo-Games-Sapiens" saranno costretti a frequentare esclusivamente la sala gioco che spesso, ahimè, non sono ambienti particolarmente "sani" e "puliti" dove parcheggiare la propria voglia di videogame per ore

ed ore.
Comunque sia, il vero appassionato è gia abbastanza maturo per avventurarsi in tali ambienti e ricavare così una dose talmente massiccia di divertimento che nessun home sarà mai in grado di offrire (avete mai pensato ad uno Street Fighter 2 o un G-Loc completo su una macchina da casa? Chi risponde Neo-Geo vince una bambolina di stoffa a pois).

Il computer da casa continuerà la sua evoluzione, ma in campi completamente diversi.
Sono convinto che il 90% dei giochi "da casa" sarà costituito da RPG, avventure complesse e wargames / simulazioni, mentre il rimanente 10% sarà occupato da qualche buon arcade, finalmente alieno alla marea di titoli mediocri che oggigiorno appestano le RAM senza ritegno.
Perchè questa affermazione? Molti di voi, leggendo il mio nome esclameranno "bella forza, è amante degli RPG, cosa vuoi che dica, se non celebrare esclusivamente i suoi beniamini?"; ma qui vi sbagliate di grosso, in quanto prima di essere un "RPG-eater" sono stato anch'io assatanato di arcade e possedevo quasi tutti i titoli sul mercato. Ad un certo punto, però, mi sono accorto che preferivo decisamente spendere 4.000-5.000 lire con delle vere macchine "arcade" sfogandomi con grafica e sonoro da capogiro, per poi dedicarmi ad un bell'RPG o wargame che sia nella tranquillità domestica (dite la verità, quanti di voi odiano gli RPG, ma non li hanno mai provati solo perchè li reputano troppo difficili?).
Così facendo, ho scoperto quanto sia inutile la pirateria per un wargame / simulazione e quanto non sia mai troppo elevato il costo di una buona avventura (che molto spesso vi aiuta anche ad imparare le lingue!).
Inoltre, un'appassionato di giochi di guerra o di simulazioni, al fine di godersi al massimo il suo game preferito, necessita di manuali, consigli, mappe e di tutti gli altri gadget presenti solo nella confezione originale.
Non parliamo poi delle avventure / RPG, dato che sarebbe pressochè impossibile e oltremodo difficile inoltrarsi in un mondo pieno di insidie e divertimento senza conoscerne il background e tutte quelle informazioni che non troverete mai e poi mai dal vostro pirata di fiducia (o sfiducia?).
E poi, l'amante di questi programmi esige sempre una qualsiasi documentazione che lo aiuti ad inoltrarsi nel suo nuovo "acquisto", supportandolo anche a livello tecnico, di gestione, di installazione, ecc..
In base a queste considerazioni il giocatore è naturalmente costretto a comprare l'originale e così facendo dimostra alle software house che i generi di software ludico da me citati sono gli unici che meritano ulteriore sviluppo sui sistemi domestici.
Al contrario, quanti sono coloro che comprano arcade-games originali? Credo proprio ben pochi visto che la differenza tra il piratato e l'originale stà, il più delle volte, solo nella confezione.
Non ricavando nessun profitto da questo genere, i programmatori e i distributori saranno sempre più restii nell'investir denaro per questo intrattenimento casalingo.

Da queste considerazioni personali lascio a voi scegliere il computer per il quale investire i vostri risparmi. Per non influenzare nessuno posso solo commentarvi il mio ultimo "cambio di sistema": possedevo un Amiga 500 e sono passato ad un 386 ben accessoriato.
L'unica cosa di cui mi posso lamentare e il fatto di non aver acquistato un 486 (Gualtieri stai zitto, altrimenti ...). Per il resto mi diverto in "sala" (che non è il locale vicino alla cucina) con giochi che nessun home potrà mai sognare e faccio altrettanto, se non di più, con gli RPG e programmi simili che sul PC di casa mia abbondano.
Se avete intenzione di cambiare computer / console leggetevi bene le mie parole. Alla resa dei conti spendereste sicuramente di più, non lo nego, ma non vi ritrovereste mai con una macchina dal futuro incerto che vi costringerebbe a spendere soldi continuamente..

Alcuni di voi si potrebbero chiedere perchè ho tirato in ballo (bandoleiro, bandoleiro ...) la "sala giochi".
Ebbene semplicemente perchè ritengo che il computer da casa non sia nato per confrontarsi con le macchine arcade "vere", ma per solo rispondere ad esigenze giocose che non trovano spazio in tali ambienti.
Con questo non voglio abolire il genere "arcade", ma solo far notare come sarà limitata, nonchè economicamente svantaggiosa, una continua e corposa applicazione sui sistemi casalinghi.

La redazione intera si dissocia completamente da quanto esposto fin qui: caro Alessandro, mo' so' cavoli tuoi! Ma guarda tu se dovremo finire a videogiocare con i pesciolini nell'acquario di casa! Chi mi tocca Pac Man lo strozzo!!!!! (per evitare inutili sproloqui evitiamo di riportare tutte le altre affermazioni ed esclamazioni di questo tipo, suscitate dopo la "bombardata" di Cantisani!).

Eccoci di nuovo qui con la quarta parte di questa rubrica dedicata all'ormai famoso AMOS della Mandarin Software. Incominciamo subito con la nuova serie di comandi che chiudono lo "special stage":



ANDREA DE VENEZIA

La Bibbia dell'AMOS

- Channel 8 to bob 8
Questo comando assegna al canale 8 il bob 8.
- Bob 8,-90,63,2
Questa istruzione "accende" il bob numero 8 alle coordinate -90 e 63 selezionando il fotogramma 2.
- Anim 2,"(14,5)(15,5)...
Il comando appena scritto anima il Bob numero 2 con i fotogrammi contenuti nelle virgolette.
- Move x 2, "(5,-1,50)"
L'istruzione Move fà in modo che il bob 2 venga mosso.
- Move on: anim on
Il primo comando fà partire il movimento, il secondo l'animazione.
- Repeat
E' l'inizio di un ciclo.
- SPA=rnd(20)
SPA è uguale a un numero casuale (rnd) comprese tra 0 e 20.
- Locate 0,0
Piazza il cursore alle coordinate 0,0.
- Paper 0
Fà in modo che il fondo del testo diventi nero (0).
- AFG=AFG+100
AFG è uguale a AFG+100.
- Print AFG
Scrive AFG sullo schermo
- If DF=7 then goto S2 else goto op
Queste istruzioni nel linguaggio naturale suonerebbero più o meno così: se DF è uguale a 7 vai da S2 altrimenti vai a op.
- OP:
Etichetta (label).
- If GH=0
 Wait 200
 End if
Se GH è uguale a 0, l'istruzione "wait 200" verrà eseguita.
- Channel 7 to bob 7
Assegna il canale 7 al bob 7.
- Bob 7, x bob (2), y bob (2), 23
Attiva il bob 7 alle coordinate x e y del mouse (x bob (2) e y bob (2)) con il fotogramma 23.
- Move y 7, "(1,-2,800)"
Questo comando muove il bob 7 seguendo le istruzioni comprese nella parentesi tonda.
- Move on
Attiva il movimento.
- If LI=0
 Goto fine
 End if
Se LI è uguale a 0 il contenuto della If (goto fine) verrà eseguito.
- Until SD
Fine del ciclo.
- FINE 4:
Etichetta (label).
- FINE:
Idem.
- SC2:
Idem.
- Fade 6
Provoca l'effetto di scomparsa dello schermo.
- Wait 100
Attendi un secondo.
- Screen 2
Attiva lo schermo 2.
- Screen hide 1
Nascondi lo schermo 1.
- Paper 0
Rende il fondo del testo (come avrò già detto un miliardo di volte upf!!!) nero.
- Music off
Spegne la musica.
- RUN "F: organic 2"
Carica il programma Organic 2 dal disco F.
- Wait key
Attende la pressione di un tasto.

P.S. SE AVETE QUALCHE DUBBIO O VOLETE DEI CHIARIMENTI IN PROPOSITO, POTETE SCRIVEREAL SEGUENTE INDIRIZZO:
ANDREA DE VENEZIA
VIA DANTE ALIGHIERI N.° 35
28041 ARONA (NO)
P.P.S. STO CERCANDO DELLE PERSONE VOLONTEROSE E CAPACI DI PROGRAMMARE (ANCHE A LIVELLO AMATORIALE) PER CREARE UN GRUPPO DI PROGRAMMAZIONE, CHIUNQUE FOSSE INTERESSARTO PUO' TELEFONARMI AL SEGUENTE NUMERO TELEFONICO: TEL. 0322-45867 (DALLE 17.30 ALLE 21.00).

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000
SEGA GAME GEAR L.295.000
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000
NINTENDO GAMEBOY L.155.000
SUPER FAMICOM L.499.000
PC ENGINE CORE G. L.285.000
ATARI LYNX NEW L.199.000
NEO GEO L. 750.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

****

Scheda Joystick Microchannel
L. 129.000

AMIGA 500 PLUS
L. 800.000

Con 1 gioco originale omaggio
Garanzia Commodore Italiana

A500 PLUS KICK
L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
AGE	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deuteros	49000		
Double Dragon III	49000		20/26
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face Off	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage.... S.S.I.		70000	/69
Gauntlet III	29000		
Gobliiins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Heimdal	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish		99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Barbarian II	**49000**		
Beast Busters	30000		
Battletech II		**79000**	
Bloodwych		70000	
Birds Of Prey	**59000**		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Connan The Cimmerian		**69000**	
Falcon III		10000	
Cadaver		**79000**	
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		20/26
Dragons Lair Singe Castle		**79000**	
Hudson Hawk	30000		20/26
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Eye Of The Beholder II		**79000**	
Fate Gates Of Down	**49000**		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Fuzzball	**39000**		
Lotus II	50000		
Floor 13		**79000**	
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Moonstone	**59000**		
Midwinter II	70000		
Oh No! More Lemmings	**49000**	**49000**	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	20/26
Pro Tennis Tour II		50000	
Robocop III	**59000**		
Realms	**69000**		
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	20/26
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	20/26
Space 1889	69000	70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	30/30
Strike Manager	60000		
TV Sports Boxing		**69000**	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	29/29
Utopia	70000		
Timequest		**79000**	
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		20/26

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER FAMICOM
Big Run
Super Mario World
Final Fight
Gradius III
Darius Twin
Super Ghouls'n'Ghost
Castelvania IV

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000
Sound Blaster Pro L. 499.000
Sound Bl. Microchannel L 790000
Midi Kit Adapter + SP L. 149.000
Box Uscita Midi L. 199.000
C/MS CHIPS L. 79.000
Developer Kit - SBK L. 169.000
Voice Editor Software L. 109.000
Spell Box Software L. 119.000
C/MS Pop-Up Music L. 59.000
C/MS Composer L. 119.000
Developer Kit Windows L 289000
Tetra Compositer L. 179.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

Provati per Voi!!!

PC SUPERCHARGER
WIZARDWORKS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
VAL. GLOBALE:
70%

PC SUPERCHARGER è un insieme di utility che permette di eseguire i più comuni comandi DOS e di superare tutti i maggiori ostacoli che incontra un utente alle prime armi: quando si fanno errori di sintassi, o si hanno problemi del tipo: ma come si farà a formattare un disco a 720K, ma come faccio a cancellare quel file .BAK. Tutti problemi che PC SUPERCHARGER risolve agevolmente tramite alcuni menu a tendina contenenti i comandi usati con maggior frequenza.
Oltre a ciò offre la possibilità di creare automaticamente una RAM DISK ed una RAM CHARGER. Per chi non lo sapesse la RAM DISK altro non è che un disco virtuale creato nella memoria del computer, con tutti gli svantaggi ed i vantaggi del caso:
- perdita di tutti i dati in caso di spegnimento accidentale del PC - velocità di immagazzinaggio ed elaborazione dati assai più veloce di quanto sarebbe se avvenisse su floppy o su hard disk.
RAM CHARGER permette invece di trovare il valore ideale di refresh delle pagine di memoria.
C'è poi un altro comando simpatico (ma forse poco utile) che permette di velocizzare la tastiera, oltre al FLOPPY OPTIMIZER che consente di ottimizzare le prestazioni dei dischetti.
Il tutto con un aspetto grafico piacevole, in pratica un PCTOOLS a basso costo.
Intendiamoci il costo è inferiore, ma anche le prestazioni non sono paragonabili.
PC SUPERCHARGER è un ottimo compendio per chi vuole utilizzare alcuni comandi DOS senza sfogliarsi il manuale. Se siete degli esperti e conoscete il sistema operativo alla perfezione questo software vi risulterà del tutto inutile. A parte il QUICK KEY ed il RAM CHARGER, il resto lo potete ottenere anche da DOS con i classici comandi residenti nel sistema operativo.
Quindi un programma assai economico che si rivolge ad una utenza ancora alle prime armi. Se già possedete le NORTON od il PCSHELL questo software vi risulterà inutile. La confezione è corredata da istruzioni in italiano che da sole giustificano il denaro da sborsare per l'acquisto del pacchetto.

HARD DRIVE MANAGER
WIZARDWORKS

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
VAL. GLOBALE:
60%

Questo programma della WIZARDWORKS è un insieme di utility indispensabili per eseguire le operazioni "di tutti i giorni" sul disco fisso. Il programma comprende quattro routine che permettono: di effettuare un veloce backup del disco rigido, di eseguire la compressione dei file aumentando del 50% la capacità dell'hard disk, oltre ad una funzione di recovery che permette di recuperare i file cancellati accidentalmente.
Per quanto riguarda l'aumento della capacità del disco fisso del 50%, vi consiglieremmo di andare molto cauti e, se proprio volete lanciarvi in una simile avventura, di acquistare lo STACKER 2.0 che sicuramente funzione alla perfezione, essendo stato più volte collaudato con successo anche in redazione.
Mentre, per le altre opzioni, come la possibilità di recuperare i file "deletati" per errore o di eseguire un veloce backup del disco fisso... beh in questo caso non troverete troppi problemi, essendo delle routine abbastanza affidabili. Non dimenticatevi comunque che le stesse cose le potete fare tramite DOS.
Invece una possibilità molto interessante che viene offerta è quella di eseguire un sort fra i file, in pratica potrete mettere in ordine alfabetico i programmi contenuti nelle singole directory. Cosa questa molto utile, che agevola parecchie operazioni.
Molto interessante la presenza di un manualetto in italiano, che consente di sfruttare senza eccessivi problemi le possibilità offerte dal pacchetto.
Intendiamoci nulla di trascendentale, HARD DRIVE MANAGER è un programma utile, che può agevolare molte operazioni che ad un primo approccio potrebbero sembrare difficili.
Comunque nulla di paragonabile con software di caratura superiore che costano un po' di più, ma fanno molto di più, leggi: NORTON UTILITIES o PCSHELL, che inoltre vengono aggiornati continuamente per eliminare i difetti presenti nelle precedenti versioni.

HARD DRIVE MANAGER
Complete Hard Drive Management System
EASY-TO-USE UTILITIES to help maximize the performance of your hard drive.
FEATURES:
• HD BACK-UP
• FILE RECOVERY
• FILE COMPRESSION
• DOS FUNCTIONS
ISTRUZIONI IN ITALIANO
DUAL PAK Includes both 5-1/4 inch and 3-1/2 inch disks.

PC SUPERCHARGER
Increases System Speed Up To 35%
Includes over 10 easy-to-use Utilities to help maximize the performance of any PC System
FEATURES:
• RAM CHARGER™
• RAM DISK
• QUICK KEY™
• FLOPPY OPTIMIZER
• BENCH TEST TIMER
ISTRUZIONI IN ITALIANO
DUAL PAK Includes both 5-1/4 inch and 3-1/2 inch disks.

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore **11.00** alle ore **16.00** al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato é il doppio di copertina.

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

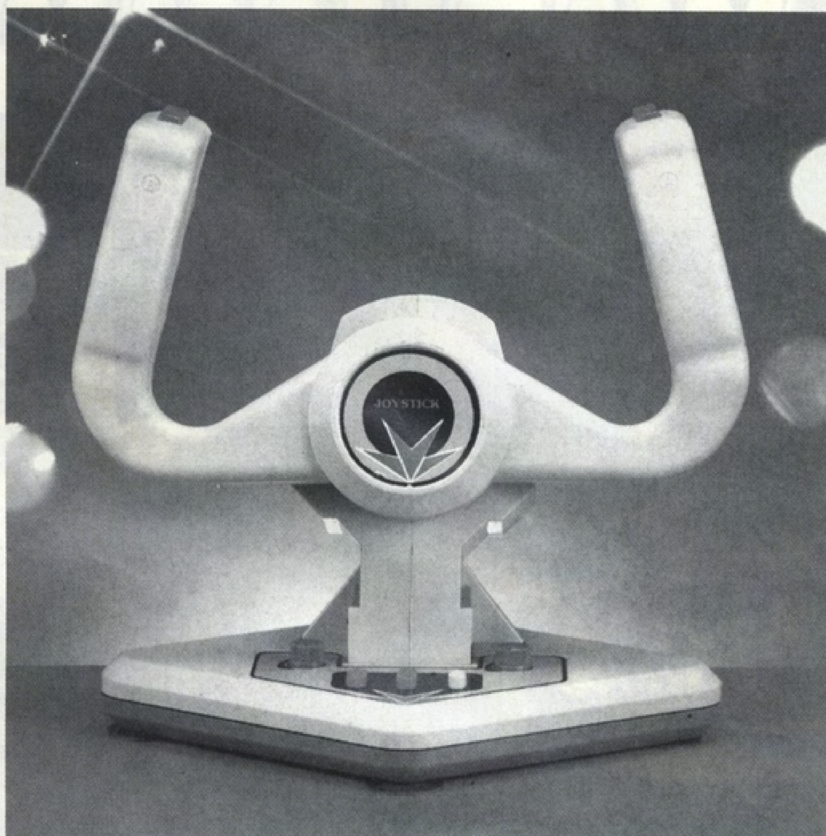
- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
- POLICE QUEST III N.24 DIC 91
- COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
- FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
- MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
- WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
- THE SECRET MONKEY ISLAND 2 prima parte N.4 FEBB 92

Provati per Voi!!!

JOYSTICK - CLOCHE

PREZZO: LIT. 45.000
USCITA: ADESSO
COMPATIBILITA': AMIGA - ATARI ST - C64 - AMSTRAD
DISPONBILE PRESSO: B.C.S.

Ahhhhhhhhh!!!! Meraviglia!!!! Da oggi potrò giocare tutti i miei flight simulator preferiti con ancor più realismo ed "immedesimazione"!!!! Quasi, quasi non ve lo presento neanche, questo stupendo joystick a cloche, faccio finta di niente e me lo porto a casa!!!!! Come dite? Poi il direttore (il sommo, l'esimio, il grande, l'innominabile!) si arrabbia?! Bhè, non avete tutti i torti: di finire alla gogna per poi dover terminare a frustate l'ultima adventure Lucasfilm non ne ho proprio voglia!!!
Apriamo dunque la confezione di questo joystick, colleghiamolo al computer e divertiamoci tutti insieme! Con più di tre metri di cavo, quattro belle ventose sotto la base, due pulsanti di fuoco ed un bel regolatore di auto-fire, questo joystick si presenta come una vera meraviglia. Una volta balzati ai comandi di un qualsiasi simulatore di volo (ottimi i risultati con Fighter Bomber, F15 Strike Eagle II e Knights Of The Sky) ci applicato, facendoci scoprire un modo tutto nuovo di videogiocare. Tenete Geddon ed M1 Tank Platoon dove il controllo del nostro mezzo d'assalto

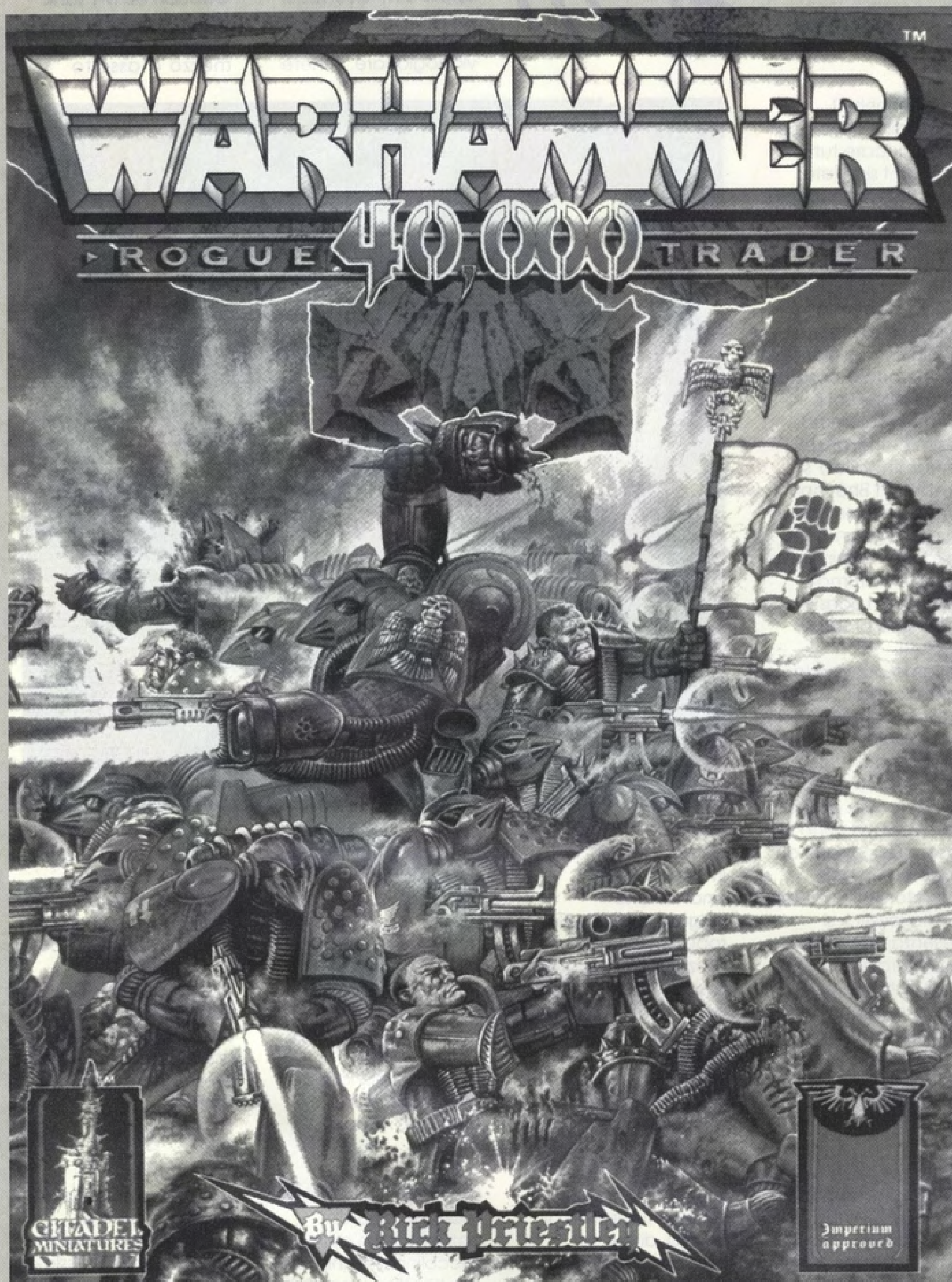


troviamo in mano due comodissime impugnature anatomiche agganciate ad una robustissima base, senza dubbio in grado di sopportare qualsiasi eccitazione. La cloche risponde fluidamente, seguendo con particolare precisione qualsiasi movimento o spostamento comunque presente che questo joystick va esclusivamente impiegato per qualsiasi flight simulator e non per i classici arcade dove, chiaramente, si rivelerebbe particolarmente inadatto e scomodo. Ottimi risultati comunque anche per game come Stellar 7, Voyager, Armour sposa felicemente la gestione da "cloche". Un prodotto quindi indispensabile per tutti gli appassionati di simulazioni, offerto ad un costo particolarmente vantaggioso e con una resa qualitativa analoga a quella dei più robusti e blasonati Joystick.

ROM SISTEMA OPERATIVO 1.3

PREZZO: LIT. 65.000
USCITA: ADESSO
COMPATIBILITA': AMIGA 500-500 PLUS-2000
DISPONIBILE PRESSO: B.C.S.

Sfatiamo una volta per tutte la leggenda che vede decine e decine di utenti Amiga combattere e bisticciare in risposta al classico:"Ma tu, che sistema operativo hai? Il mio è più forte!!!". Da oggi infatti chi ancora "monta" il Kickstart 1.2 sul proprio Amiga (500, 500 Plus o 2000) potrà, con poca spesa e fatica, "upgradare" la propria macchina alla versione superiore, testata, verificata e garantita al 100% con qualsiasi tipo di software. Il Kickstart 1.3 è perciò, attualmente, la versione definitiva (in termini di funzionalità, velocità ed affidabilità) del sistema operativo di Amiga, di cui purtroppo molti 16 Bit Commodore sono sprovvisti. Con una modica spesa, un cacciavite ed un pizzico di pazienza, potremo allora installare le nuove ROM con il suddetto Kickstart sui suddetti modelli Amiga.
Basta quindi scollegare tutti i cavi dal computer, togliere le viti poste nella parte inferiore o laterale della scocca, ed accedere alla scheda in questione. Una volta eliminate la tastiera e la griglia di protezione metallica, si dovrà sfilare la ROM originale facendo leva da entrambi i lari dello zoccolino del chip. In pochi attimi si potrà sostituire il nuovo circuito integrato che, mantenendo intatto il Kickstart 1.2 (perchè la vecchia ROM andrà poi reinstallata sul nuovo zoccolo), ci offre la possibilità di selezionare uno dei due sistemi operativi con un seplice pulsantino esterno. Ecco allora che, prima di accendere l'Amiga, potremo "swtichare" uno dei due Kickstart con cui far partire l'elaboratore, risolvendo così qualsiasi problema di funzionamento e compatibilità software. Un accessorio utilissimo e pressochè indispensabile dunque per tutti coloro che vogliono "spingere" al massimo il proprio Amiga.



UNIVERSO PARALLELO

WARHAMMER 40000 ROGUE TRADER

GAMES WORKSHOP

PREZZO : LIT. 44900

USCITA : ADESSO

Non siete stufi del solito sistema di gioco di Advanced Dungeon & Dragons?
Io sinceramente si, perchè dopo aver passato una vita sul gioco da tavolo, e dopo averlo ritrovato anche sul mio fido computer, non ne potevo proprio più: adesso ogni volta che sento il nome del "game system" by TSR mi viene la nausea.

Potete quindi immaginare la mia felicità quando mi sono ritrovato tra le mani questo Warhammer 40000: Rogue Trader, un ottimo gioco di ruolo che porta una ventata di aria fresca in un settore dove ormai la clonazione è diventata un fatto ordinario.
Dunque, il libro delle regole, che costituisce W40000: RT è un bel volumetto di circa 250 pagine, nelle quali troverete tutto ciò che vi serve per creare mondi fantastici, frutto della vostra fantasia, (tanto per illuminare eventuali menti oscure, questo genere di giochi permette di creare universi dal nulla e di esplorarli completamente; il solo manuale quindi costituisce da solo l'intero gioco: stà a voi inventare e concretizzare tutto il resto).
Parlando di un board game di una certa complessità, risultano evidenti sin dall'inizio i requisiti abbastanza restrittivi: è richiesta infatti un minimo di esperienza nel settore (vorrei vedere un ragazzino di 12 anni alle prese con tutte le regole, in inglese per giunta: ci sarebbe da ridere!!), un'ulteriore spesa per gli eventuali optional (miniature, miriadi di dadi, elementi dello scenario, ecc.), nonchè la presenza di almeno due Player Characters (i giocatori effettivi) più un Dungeon Master.
Comunque, lasciando da parte questi difettucci (chiamali difettucci!!!), permettetemi di descrivervi il gioco.
A tal fine illustrerò brevemente il

contenuto delle 5 parti che compongono il manuale.
Nella prima sezione vengono fornite le basi per costruire gli scenari, per muoversi e per compiere tutte le azioni (e quando dico tutte sono proprio tutte: pensate che sono contemplate anche l'organizzazione di una truppa, la manovra dei caccia interstellari, ecc).
Vengono poi descritti e spiegati gli attributi relativi ai tutte le truppe, i marines, i mostri e i milanisti (che sono la specie più pericolosa, sparate a vista!!!).
Non posso fare a meno di sottolineare la presenza dei Robot (di tutti i tipi e di tutte le dimensioni), degli psionici (che usufruiscono di speciali poteri mentali) e dei mutanti (circa un centinaio di tipi diversi!!!).
Per quanto riguarda l'equipaggiamento e le armature posso assicurarvi che ce ne sono a sufficienza per chiunque, quindi soprassediamo e passiamo oltre (se dovessi prendere in considerazione tutte le informazioni del manuale, credo che un 6 o 7 numeri della rivista non basterebbero ...).
Nella seconda parte viene spiegato l'elemento più importante, ossia il combattimento, che si divide in hand-to-hand combat (ci si accoppa a distanza ravvicinata) e Shooting combat (ci si disintegra usando armi da fuoco).
Mi potreste forse considerare un bambinone, ma armi come Graviton Gun, Melta-Gun, Neuro Disruptor, Heavy Plasma Gun o Distortion Cannon mi fanno impazzire: mi piacerebbe un mondo provarle dal vero (magari con il Prof. di filosofia!). La terza parte contiene uno scenario che potrete ricostruire fedelmente o modificare quanto vi pare, anche se al si rivelerà totalmente inutile perchè il povero Dungeon Master sarà sempre costretto dai giocatori a tirar fuori qualche avventura nuova.
La quarta parte infine contiene delle regole accessorie per incrementare la difficoltà già elevata di questo gioco, rendendolo al contempo dannatamente più coinvolgente.
Arrivati a questo punto avrete capito sicuramente di che "pasta" è fatto WH40000: RT.
Indubbiamente è un sistema di gioco completo, di certo più interessante di quello ormai datato di casa TSR, ma tuttavia non alieno ad alcuni difetti che risiedono soprattutto nella difficoltà e complessità di gioco.
A dover consultare tutte le tabelle vi verrà senza dubbio almeno un callo per ogni centimetro quadrato delle vostre mani, e questo si rivela oltremodo scomodo, rallentando in maniera esagerata lo svolgersi degli eventi.
Per quelli ormai abituati a questo genere di fatiche non ci saranno problemi; io sono tuttavia ormai passato dall'altra sponda (non pensate male, e continuate a leggere), dal board game cioè (o gioco di ruolo da tavolo che sia) al moderno environment computerizzato: non si può negare una consistente perdita del fattore interattività, ma i vantaggi apportati dall'elaboratore elettronico rendono in un certo senso obsoleti i metodi di gioco tradizionali.
Nel complesso Warhammer 40.000: Rogue Trader è un classicissimo per amanti del genere, che trasporta tutta la magia del capostipite di questa serie nella accattivante ambientazione sci-fi.
Un prodotto per soli esperti, in grado di strabiliare e dannare anche il giocatore più esigente.

WARHAMMER 40.000 ROGUE TRADER DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO (MILANO)



MS-DOS

FLOOR 13

VIRGIN

PREZZO: LIT. 79.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: VGA - EGA - CGA
SONORO: AD LIB - ROLAND LA-PC1
HARD DISK: SI
MEMORIA: 640K
CONTROLLI: MOUSE - TASTIERA

GRAFICA:
80%

SONORO:
74%

GIOCABILITA':
85%

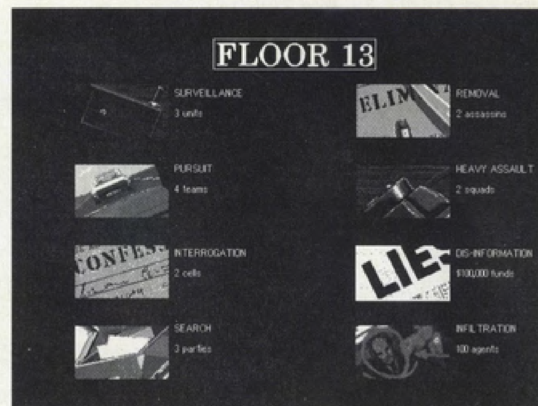
VAL. GLOBALE:
79,6%

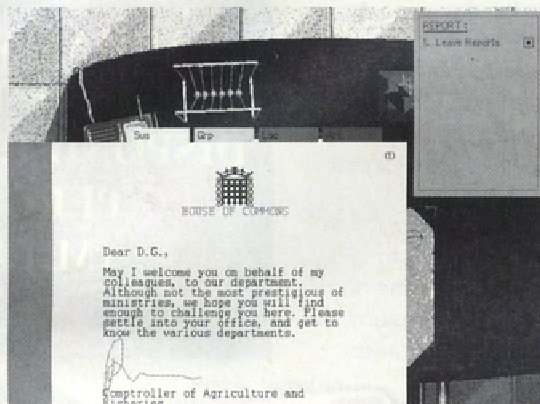
Floor 13 ci mette nei panni di una specie di direttore della CIA anglosassone, alle prese con il quotidiano incarico di sorvegliare e salvaguardare l'integrità e l'incolumità dello stato. Una specie di gioco di ruolo snervante e letale dove alla prima mossa falsa verremo silenziosamente eliminati. Rischio, pericolo, investigazione ad alto livello ed oscure trame ai vertici del potere, ci aspettano in più di 100 scenari, supportati da una eccellente interfaccia ad icone ed, ahimè, da una poderosa presenza della lingua inglese. Bonne chance!!

In una società basata sulla democrazia, vi siete mai chiesti come faccia il governo ad evitare, insabbiare e minimizzare la maggior parte degli scandali, delle ribellioni, dei tentativi si sovversione, delle lotte intestine ed, in generale, di tutti quegli eventi che potrebbero comprometterne popolarità e credibilità? E ancora, avete per caso una minima idea su come i politici più in vista (i cosiddetti "pezzi da 90" che detengono il vero potere) riescano a mantenersi saldamente aggrappati allo "scranno" sudato durante mille battaglie, evitando di esser bersaglio di critiche, attentati e "sgambetti" da parte dei nemici e dei rivali? Per ottenere risposta a tali, angosciosi quesiti, basta aprire la confezione di Floor 13, l'ultimo simulatore-adventure targato Virgin, indubbiamente originale e pericolosamente stimolante. Al tredicesimo piano di un anonimo edificio della City londinese infatti, è situato il quartier generale di una organizzazione segreta che supporta silenziosamente l'operato e soprattutto la stabilità dell'intero organo politico britannico. La cosiddetta Floor 13 è guidata da un altrettanto misterioso personaggio, il Director General, che, ottenuta carta bianca dal Primo Ministro inglese, ha a disposizione nuerose sottosezioni per fronteggiare e debellare qualsiasi attacco allo stato. In parole povere, nei panni di neo-Director General, potremo sfruttare agenti segreti, gruppi paramilitari, sistemi di infiltrazione e spionaggio, killer professionisti, assaltatori, nonchè molteplici strumenti di manipolazione e strumentalizzazione della stampa, delle forze dell'ordine e dei mass media, per garantire stabilità e sicurezza al governo il più a lungo possibile. Ecco allora che Floor 13 si tramuta in un'autentica simulazione thriller che va oltre le previsioni fanta-politiche di scrittori, autori e sceneggiatori di romanzi gialli e trame spionistiche in generale. Si rende subito indispensabile la perfetta conoscenza della lingua inglese perciò, che limita notevolmente il già modesto impatto di Floor 13 con il grande pubblico di videogamer. Fortunatamente il sistema di interazione con il gioco viene egregiamente supportato dall'ottima interfaccia point'n'click, basata su semplici icone o, ancor melgio, sugli stessi oggetti e gadget che appaiono sullo schermo. Giocare a Floor 13 si tramuta ben presto in una specie di lavoro d'ufficio simulato, vissuto alla scrivania del Director General che, da perfetto stratega, dovrà valutare iniziative, azioni, rapporti, documentazione e qualsiasi tipo di materiale che gli verrà sottoposto. Parlare di grafica e sonoro in termini di paragone con altro software ludico risulta perciò difficile, proprio perchè anche con una semplice CGA si può tranquillamente partecipare alla vicenda.

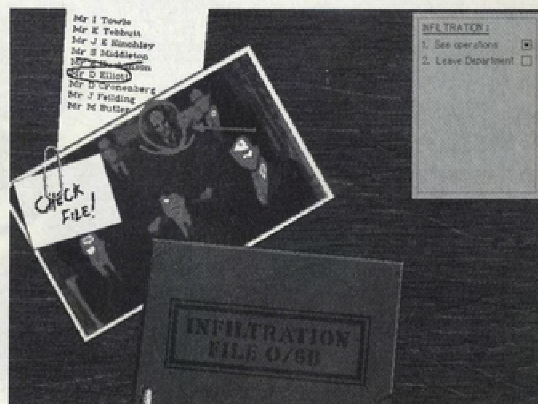
Anche il sonoro conta molto poco e, strano a dirsi, persino una Roland LA-PC1 risulta sprecata.

Floor 13 è un programma intelligente e particolarmente avvincente che riuscirà a soddisfare soprattutto wargamer ed avventurieri "seri", alla ricerca di un livello di coinvolgimento e di realismo particolarmente spiccato, alieno peraltro, alle chiassose e rutilanti atmosfere dei prodotti Sierra e Lucasfilm.









MS-DOS

THUNDERHAWK AH-73M

CORE DESIGN

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA: VGA - EGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/LAPC1
HARD DISK: SI
MEMORIA: 640 K
CONTROLLI: MOUSE - JOYSTICK - TASTIERA

GRAFICA: **93%**

SONORO: **91%**

GIOCABILITA': **96%**

VAL. GLOBALE: **93,3%**

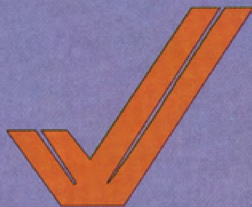
Se cercate un simulatore di elicottero divertentissimo, ricco, gestibile e particolarmente longevo (per non parlare poi di grafica ed animazioni superlative) ora sapete cosa comprare. Il manuale di istruzioni è particolarmente chiaro, ma succinto, ci si tuffa a capofitto in sei complesse missioni di guerriglia (per mare, terra e aria), c'è persino il simulatore built-in ed una bella classifica dei migliori piloti. Thunderhawk è il capolavoro Core Design: non perdetevelo assolutamente!!!!!

Per contrastare l'avanzata del terrorismo su scala internazionale, il Drug Cartel dell'America del Sud e, in generale, per risolvere qualsiasi crisi internazionale, laddove sia necessaria una dimostrazione di forza, è stato creato lo speciale gruppo elitario d'assalto MERLIN, dotato della più sofisticata tecnologia bellica. I suoi mezzi d'attacco e difesa per eccellenza sono i rivoluzionari elicotteri Thunderhawk, sviluppati sulla tecnologia LIVE (Liquid Inertia Vibration Elimination), che li vede strutturati con un solo rotore principale che convoglia la sua tremenda forza propulsiva a due turbine posteriori, simili a quelle di un normale caccia d'assalto. Nasce un gruppo di piloti espertissimi, cui faremo parte dal momento dell'acquisto di questo programma, incaricati di chiedere l'impossibile ai Thunderhawk pur di riuscire in ciascuna delle sei complesse missioni di guerra proposte dal gioco. Sviluppate su un livello di difficoltà sempre crescente, vengono ambientate in europa, nelle Americhe Centrali e del Sud, in Medio Oriente , nel Sud Est Asiatico e in Alaska; a seconda delle caratteristiche morfologiche e geografiche, nonché alle differenti condizioni climatiche, il rendimento e le prestazioni del nostro elicottero verranno sensibilmente modificate. Contrariamente a quanto accade in Gunship 2000, fino ad oggi miglio simulatore di elicottero pubblicato per IBM PC, con Thunderhawk non ci sarà da impazzire con molteplici input da tastiera e nemmeno con la fatidica mascherina riassuntiva da sovrapporre alla keyboard. Guidare un elicottero così sofisticato non è mai stato così semplice. La scelta delle ben 14 armi a disposizione (cannoniere, missili di varia potenza e gittata, bombe, ordigni incendiari, esplosivi distruggi-pista, dispositivi di guerra elettronica, lanciarazzi, siluri di profondità, ecc.) viene esclusivamente effettuata sempre tramite il fido "topolino", senza mai staccare gli occhi dal cruscotto per un istante. Stupenda quindi la gestibilità di un mezzo così avanzato, che rende Thunderhawk un simulatore completo e giocabilissimo, paragonabile soprattutto al celeberrimo Fighter Bomber Activision. L'aspetto grafico poi non è certo da meno, regalandoci una ricchezza di dettagli, animazioni, colori e, in generale, dinamicità e realismo che fanno decisamente impallidire i "piloti" Microprose e Spectrum Holobyte. Spettacolare anche il sonoro con Ad Lib e Sound Blaster: un simulatore così non lo si vedeva da moltissimo tempo.







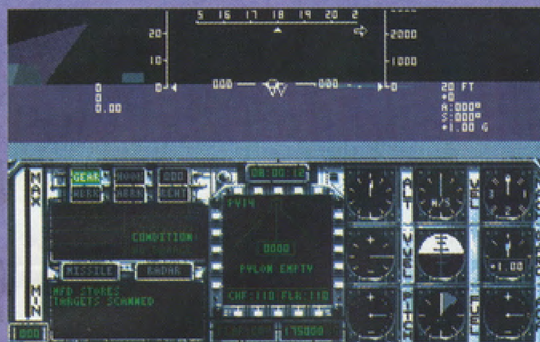


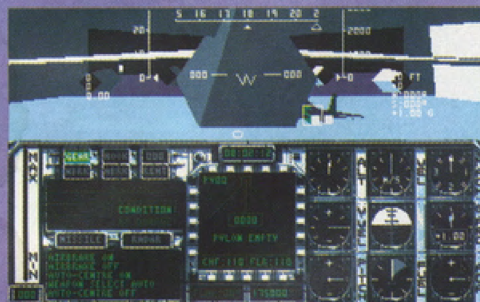
BIRDS OF PREY

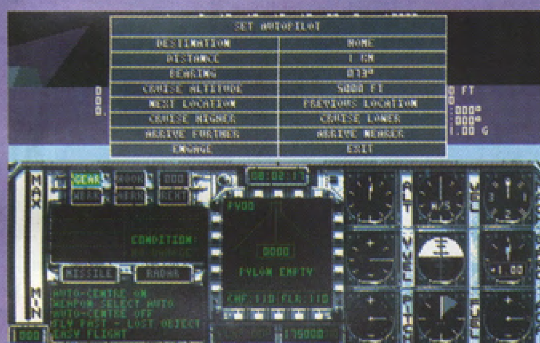
ECA

PREZZO: L. 69.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
90%
SONORO:
90%
GIOCABILITA':
90%
VAL. GLOBALE:
90%

BIRDS OF PREY è un ottimo simulatore, aspettiamo di vederlo all'opera su computer più veloci, per poterne gustare appieno le caratteristiche. La grafica è eccellente. La giocabilità alcune volte risente del gran numero di opzioni possibili ed ogni tanto si possono dimenticare dei comandi. Il che è abbastanza normale per un simulatore di volo di questa complessità. Se possedete un hard disk, tutto vi risulterà più piacevole, soprattutto per l'incremento di velocità dovuto alla mancanza dei lunghi tempi d'attesa che passano fra una fase e l'altra del gioco.



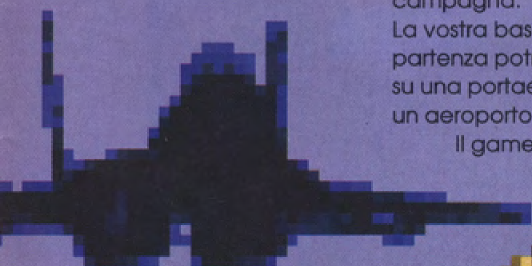




BIRDS OF PREY

Dopo molti simulatori di volo, ecco finalmente, anche per l'AMIGA un programma della nuova generazione, un flight simulator ideato per girare con il 68000, anche su macchine senza hard disk. Finalmente nulla da invidiare ai più blasonati concorrenti che girano sui vari 386 o 486. A parte FALCON 3.0 e qualche altra decina di flight simulator per PC!!! Ma, a parte gli scherzi, se no si incavolate più del solito!!! Vi ritrovate in un contesto insolito per questo tempo di pace e di disgregazione del patto di Varsavia, il quadro è quello classico che vede schierate da una parte le migliori forze della NATO e dall'altra gli stupendi Mig 29 russi. Le sorti della pace e della guerra sono riposte nelle vostre mani, il risultato di ogni missioni portata a termine potrà influire sulle sorti della guerra e se necessario sovvertirne il risultato finale. Fate molta attenzione, perché le forze russe sono ben organizzate e pronte ad ogni colpo di mano.
Avete a disposizione 40 differenti tipi di velivoli, coi quali dovrete difendere le forze d'aria, di terra e di mare vostre e degli alleati. Nulla di meno semplice, visto l'alto grado di imprevedibilità degli avversari. I vari aerei che avete a disposizione sono armati in

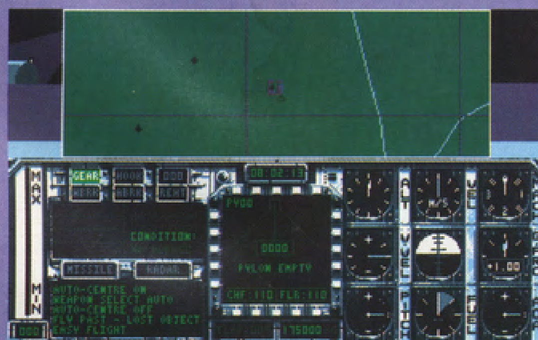
maniera realistica. I numerosi scontri avranno



in 12 differenti scenari distinti, oppure in una unica lunga campagna.
La vostra base di partenza potrà essere su una portaerei o su un aeroporto terrestre.
Il game vi



permette un completo controllo sulle forze alleate e sugli spostamenti delle unità amiche.
Potrete essere sempre aggiornati sui movimenti nemici tramite i rapporti dell'intelligence e dei satelliti.
La strumentazione degli aerei che pilotate è identica a quella dei jet simulati.
Potrete scegliere fra i migliori aviogetti americani e NATO: dagli Stealth, agli F-16, agli A-10.
Se amate i simulatori di volo, ma volete anche combattere e correre il rischio di essere abbattuti BIRDS OF PREY fa per voi.
Durante le varie missioni dovrete vedervela con



numerosi Mig avversari, dai più obsoleti Mig 21 ai più recenti Fulcrum.
La grafica è la solita vettoriale a tre dimensioni, con l'utilizzo di poligoni pieni. La velocità delle azioni è elevata, soprattutto se si tiene conto della lentezza del processore utilizzato. Il numero di particolari ed il livello di definizione è abbastanza

buono, eccezionale la sigla di presentazione che simula il combattimento fra due aviogetti.



FATE: GATES OF DAWN

RELINE SOFTWARE

PREZZO: LIT. 59.500
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
79%
SONORO:
52%
GIOCABILITA':
61%
VAL. GLOBALE:
64%

Fate: Gates of Dawn è un gioco pensato in maniera eccellente, con molte innovazioni e caratteristiche da "YEP". Purtroppo per gli Amighisti l'unico difetto stà nella loro macchina, che non riesce a gestire più di tante variabili, classiche per gli RPG evoluti, e contemporaneamente animare decentemente lo schermo. Visto perciò l'ottimo concept del game, aspetto con ansia la più veloce versione per PC, con, presumibilmente, l'ormai mitico "YEP" spiaccicato di fianco.



Dopo aver risposto alla nostra intervista nel mese di Ottobre, il biondissimo programmatore tedesco Olaf Patzenhauer è finalmente riuscito a completare il tanto atteso "Fate: Gates of Dawn", che giunge in questi giorni nei negozi sotto l'etichetta Reline Software.
La trama di questo gioco è piuttosto allettante: dovrete viaggiare in un universo formato da mondi paralleli collegati da tunnel interdimensionali, nonchè affrontare un viaggio sconosciuto da intraprendere per tornare alla realtà. Comunque, per i più esigenti, gli aspetti salienti del game includono: il controllo di 4 manipoli di eroi (per un totale di 28 personaggi!!!), un'ambientazione realistica con giorno e notte, e la presenza di 9 prigioni da 7 livelli ciascuna, 4 città, 32 classi di personaggi, 11 razze e oltre 200 incantesimi/pozioni magiche. Notevole, vero?
A questo punto vi chiederete come un esasperato sostenitore di RPG (che sarei io) sia riuscito ad elencare tali e tante "prelibatezze di ruolo" senza infarcirle di aggettivi come, fantastico, incredibile, bellissimo o stupendo. Ebbene, la risposta è semplicissima: perchè tutte le caratteristiche sopracitate non servono proprio a nulla se a sorreggerle non vi è un sistema di gioco almeno decente e un computer adatto a questo genere di game.
Vediamo allora di motivare il duro verdetto appena emesso.
La prima cosa che si nota in un programma è la realizzazione audiovisiva, e devo ammettere che, sotto il punto di vista grafico, Fate si presenta molto bene, se non fosse per un piccolo difetto: la lentezza. Per alcuni input, ad esempio, bisogna aspettare anche un secondo perchè vengano eseguiti i comandi correlati: non prendetemi per un'idiota, ma "il secondo" si tramuta in un rallentamento fastidioso, nel quale il 60% delle azioni è costituito dal movimento.
Stendiamo poi un velo pietoso vista la pessima qualità dello scarsissimo sonoro. Se è vero che un RPG non è di sicuro il genere con cui martellare l'utente con bassi colonne sonore, è altrettanto vero che il computer su cui è programmato è l'Amiga, che se non sbaglio, ha delle notevoli possibilità audio.
Un'altro appunto da fare è all'interfaccia di gestione, decisamente scomoda: le opzioni ci sono tutte, ma non troviamo l'immediatezza di un Eye of the Beholder e nemmeno la complessità di un Wizardry 6 o di un Ultima 6.
L'autore sicuramente ha voluto creare un mondo "in tempo reale" sulla falsariga del già citato hit della SSI, e nel contempo includere degli aspetti complessi che ne aumentassero la longevità. Purtroppo, il risultato finale pecca in entrambi i campi, risultando inaccettabile, anche se il concept del gioco è molto interessante.







GOBLIIINS

TOMAHAWK

PREZZO: L. 49.900

GRAFICA: 100%

SONORO: 80%

GIOCABILITA': 80%

VAL. GLOBALE: 86,6%

GOBLIIINS è qualcosa di più del solito arcade, anche se ad una prima vista si presenta come il più classico spara e scappa. Le varie azioni che prendono vita all'interno del video sono sempre avvincenti e piacevoli. Se avete poco tempo a disposizione non iniziate nemmeno a caricare il programma, perché una volta lanciato il gioco rimarrete per ore incollati davanti al computer! Il game è veloce al punto giusto, il che rende le varie azioni avvincenti e realistiche. Ah... dimenticavo, il programma è protetto con il solito sistema della tabella con centinaia di riquadri colorati: sul video vedete le coordinate, il colore lo inserite voi.....



Avete mai sognato di essere dei folletti e di dover salvare il vostro re da una malattia che lo sta portando lentamente a morte certa? Magari facendolo rinsavire con una pozione magica nascosta nei luoghi più reconditi della terra? Bene, se vi sentiti attratti da una simile avventura, leggete attentamente quanto segue, se no passate pure alle pagine successive!
Il game non è il classico spara e scappa, ma una specie di RPG con molti.... moltissimi schermi da esplorare e da superare, con decine per non dire centinaia di stupidi esseri che cercheranno con ogni mezzo di distruggervi e di impedirvi il felice esito finale.
Per riuscire nell'impresa e salvare il re ANGOULAFRE, da sicura pazzia, dovrete sfruttare attentamente le caratteristiche di ogni singolo folletto, solo così potrete arrivare fino in fondo al game. Ora, se riuscite a vincere la paura che trattiene da sempre i gobliiins dall'avventurarsi al di fuori dei confini del loro regno, potrete iniziare la più fantastica storia che vi sia mai capitata.
L'obiettivo del gioco lo avrete già capito: attraversare stani posti, visitare contrade sconosciute, aggirare e superare le numerose insidie di cui è cosparso il game.
Ogni folletto ha delle caratteristiche ben particolari:
- ASGARD è un famoso e potente guerriero, è in grado di arrampicarsi su corde ed azionare dispositivi per così dire aerei
- IGNATIUS è il mago della situazione, esegue vari tipi di incantesimi
- OUPS è un tecnico e utilizza in modo appropriato i numerosi oggetti che incontrerà durante il viaggio.





Come vedete il gioco si fa sempre più interessante.
Tenete presente che i tre gobliiins si vedono contemporaneamente sullo schermo, ma si può comandarne uno solo alla volta, quindi attenzione alle azioni che si vogliono portare a termine.
Detto questo passiamo alle altre caratteristiche del gioco: dalla giocabilità alla grafica.
I personaggi si pilotano con il mouse, in maniera semplice ed immediata, anche perché GOBLIIINS è interamente tradotto in italiano e i vari messaggi sono subito chiari e traducibili immediatamente in azioni.
La grafica è piacevole: in pratica il gioco si presenta come un grosso fumettone disegnato dai vari Pozzetto od Hanna & Barbera.





FORMULA ONE GRAND PRIX

MICROPROSE

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: B.C.S.
GRAFICA: **100%**
SONORO: **100%**
GIOCABILITA': **100%**
VAL. GLOBALE: **100%**

VG &CW YEP!

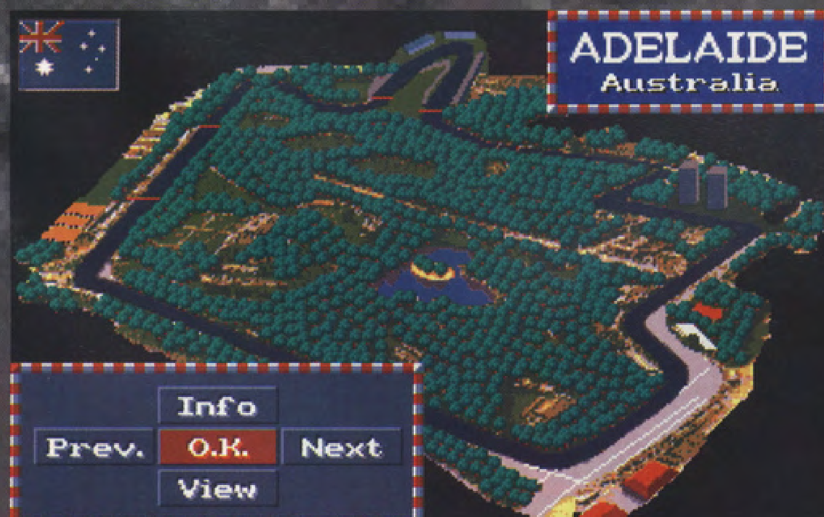
La Formula 1, quella vera, con meccanici, box, studi aerodinamici, campionato mondiale, incidenti, telecamere ed agonismo infuocato non è mai esistita fino a ieri su home computer. La Microprose dà riprova di questo fatto, pubblicando l'unica, vera e completa simulazione computerizzata di questo sport, sviluppandone ogni singolo dettaglio con impressionante cura e livello qualitativo. Buttate via tutti i vostri "giochini": è venuto finalmente il momento di indossare casco e guanti, nonchè di entrare a far parte di una vera squadra corse, in universo incredibilmente vivo, realistico ed infuocato, mai visto prima. Che fate, non correte subito a comprare Formula One Grand Prix? Pazzi!!!!!



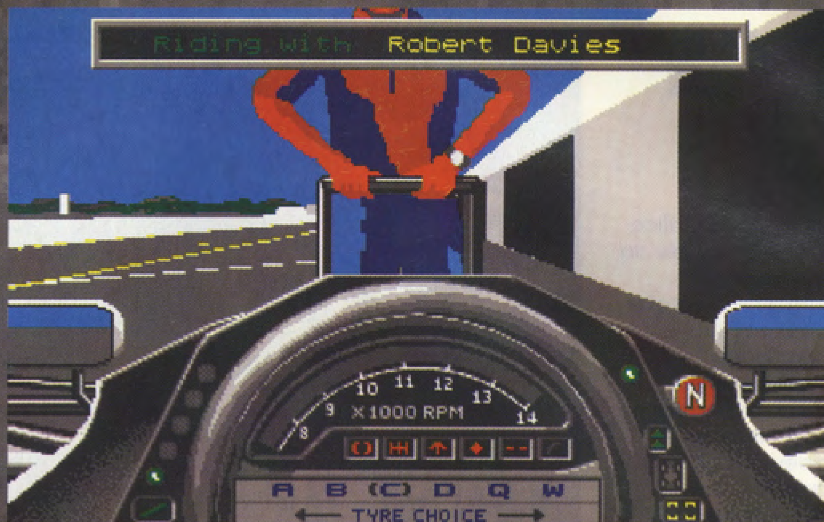


Finalmente lo abbiamo tra le mani e lo possiamo provare a fondo, senza fare come molti altri furbacchioni che lo vogliono recensire sulla base di demo, istantanee, ritagli e frattaglie raccolte alla rinfusa per ottenere non so quale "scoop" da circo equestre!

Stiamo parlando di Formula One Grand Prix che, dopo ore ed ore di test ininterrotti (a momenti non mollavamo il joystick neanche per andare a far pipì!) si è rivelato la miglior simulazione automobilistca in assoluto, rendendo obsolete tutte le precedenti, analoghe produzioni. Questo capolavoro Microprose nasce infatti da un'attenta miscela di elementi strategici e giocabilità tutta arcade, supportata soprattutto dal suo main designer, il noto Geoff Crammond, già avvezzo alle atmosfere di formula 1 computerizzate sin dai tempi di Revs sui personal BBC. Il giocatore, oltrepassata una manciata di strabilianti schermate introduttive, può quindi scegliere di gareggiare per sè stesso, la fama, il denaro e la gloria (nel World Championship) o entrare a far parte di un'accortissimo gioco di squadra, pilotando un bolide da ritoccare e studiare continuamente, anche nei panni di meccanico e tecnico (World Constructor's Championship). La classica fermata ai box, così come i vari giri di pista pre-gara, assumeranno in questo caso un'importanza vitale per poter modificare le mille caratteristiche della vettura, al fine di "limar" via qualche decimo di secondo per guadagnare miglior qualificazioni e più punti in classifica. Ecco allora gravitare intorno ad una superba meccanica d'interazione arcade (egregiamente supportata dall'esclusivo impiego del joystick) un'universo grafico, rigorosamente tridimensionale, di impressionante qualità, realismo e perfezione. Quando si corre, ad esempio, si possono vedere tutte le altre auto (nella totalità dei reali 26 concorrenti sugli effettivi sedici percorsi internazionali - Suzuka, Monte Carlo, Hockenheimring, ecc.) non solo dai classici punti d'osservazione offerti dalla telecamere a lato dei



tracciati, ma persino negli specchietti retrovisori e, udite, udite, dal loro stesso posto di guida (in questo caso il computer si occuperà di attivare l'opzione Best Line, per mantenere cioè in pista la nostra macchina, facendole seguire le migliori traiettorie e mantenendone la velocità durante la nostra "assenza"). Inoltre potremo assistere a spettacolari incidenti che il computer si incaricherà di simulare, attivando numerose varibili come, meccanici e mezzi di soccorso sul tracciato, macchie d'olio, rottami sparsi ovunque, ecc., ecc., incrementando così il già altissimo livello di realismo. Il "pit-stop" poi si avvale di una particolare sequenza d'animazione dove il giocatore dovrà guidare la vettura fino al proprio team di meccanici in attesa, evitando accuratamente lo staff di un'altra scuderia, al contrario di quanto avveniva in numerosi altri simulatori di questo genere. Guidare poi è veramente divertente, appagante e coinvolgente; non basta infatti spingere a fondo l'acceleratore e "strappare" il joystick a destra e a manca, bensì si rende necessaria una particolarissima amministrazione di tutte le risorse del nostro "purosangue" (tanto lo so già che squadra sceglierete!), proprio perchè



Formula One Grand Prix non è un giochino o un arcade qualsiasi, ma una realistica simulazione. Non si slitterà fuori strada alla prima mossa falsa perciò, e non si potrà neanche scalare bruscamente frenando, in un batter d'occhio, proprio come accadeva in Out Run, ma si seguiranno le migliori traiettorie, le chicanes, i movimenti degli avversari, nonchè le prestazioni effettive del motore, per applicare la guida più attenta ed intelligente ad un vero bolide in pixel. Non manca la fase di allenamento ed alcuni settaggi per la difficoltà complessiva del game, che tengono conto delle marce automatiche o manuali, del sistema di frenata assistito dal computer e della possibilità di evitare incidenti, rendendo la nostra vettura indistruttibile. L'unica cosa di cui si sente effettivamente la mancanza è il punto d'osservazione della pista dall'elicottero (come accade in Indianapolis 500) e la possibilità di zoomare le inquadrature da



telecamera. Per il resto c'è tutto, ma proprio tutto, nella miglior tradizione della Formula 1 che, con questo giocone, si butta alle spalle qualsiasi precedente interpretazione computerizzata, celebrando nuovamente la già magica gloria Microprose. Imperdibile!





REALMS
VIRGIN GAMES

PREZZO: L. 69.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
90%
SONORO:
80%
GIOCABILITA':
85%
VAL.GLOBALE:
85%

REALMS non è molto originale come gioco, l'idea su cui è stato costruito è già stata usata in passato da una buona metà delle software house presenti sul mercato mondiale. Ciò però non toglie una certa originalità al programma che si va ad inserire in maniera piacevole fra UTOPIA e POWER MONGER. Se amate questo tipo di game, che sfruttano questa particolare impaginazione grafica non mancherete certo di apprezzarlo. REALMS è indirizzato ad un tipo di pubblico che ha la voglia e la pazienza di leggersi il corposo manuale. Se siete alle prime armi non spaventatevi, REALMS è per tutti, non solo per i vecchi del mestiere.

REALMS... è la risposta della VIRGIN ai vari POPULOUS, UTOPIA, POWER MONGER, ecc... ecc.... Con l'unica differenza che in questo caso la grafica è sia tridimensionale sia bidimensionale.
Il game è ambientato nel passato però, a pensarci bene, potrebbe anche essere un non lontano futuro molto simile al medioevo già vissuto dalla razza umana. Più probabilmente REALMS ha le radici nel nostro subconscio: in un mondo fantastico che vede varie razze scontrarsi. Esseri simili agli umani, che però hanno poco da spartire con l'uomo del 2000.
Tanto per cambiare vi ritrovate nelle vesti di un nobile guerriero che deve difendere la propria città dagli attacchi dei nemici. Individui senza scrupoli che cercheranno con ogni mezzo di impadronirsi dei vostri possedimenti e se possibile di uccidervi. Vi ricordate il film



ROBIN HOOD della MILLENNIUM. Il background non a



nulla a che vedere con gli esagoni dei classici wargames, qui si passa da una



Conan il barbaro... bene REALMS prende spunto da questa saga: preparatevi ad impersonare questo impavido eroe, con tanto di spada e scudo.
Il gioco prevede varie fasi differenti, nelle quali dovrete: espandere la città e raccogliere un buon numero di tasse con le quali arruolare un potente esercito in grado di sconfiggere le orde nemiche. Tutto ciò avviene nel monitor e nei chip del vostro computer, utilizzando una grafica molto simile a quella di

mappa a due dimensioni che mostra la totalità del territorio, ad un riquadro tridimensionale raffigurante una porzione ridotta di terreno. Cliccando sui vari particolari è possibile eseguire delle zoommate che portano all'interno della città. Qui potrete vedere lo stato del tesoro e l'avanzamento dei lavori per il potenziamento delle infrastrutture del paese. Sempre in questa fase potrete rinforzare le mura che cingono la città, per difenderla dagli attacchi dei vicini. Per effettuare tutte queste operazioni vi basterà cliccare sulle icone che compaiono sul video durante il gioco.
Con il semplice ausilio del topastro potrete aumentare o diminuire le tasse, arruolare dei nuovi soldati, spostare le truppe da una città all'altra, ecc... ecc...
La grafica è buona, anche se il sottoscritto non ama in maniera particolare questa nuova mania di ambientare avventure, RPG ed wargames in spicchi di territorio a tre dimensioni.
La giocabilità e ottima.... il che rende avvincente l'avventura.
Passando da una fase all'altra del game vi sembrerà di entrare veramente nella città o di essere per davvero nel bel mezzo della battaglia.



SEGA

MIKE DIKTA POWER FOOTBALL

BALLISTIC

PREZZO: LIT. 95.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: 93%

SONORO: 87%

GIOCABILITA': 82%

VAL. GLOBALE: 87,3%

Mike Dikta lascia i Dallas Cowboys e scende in campo, come coach della vostra squadra computerizzata, per sfidare il magico football di John Madden; la partita è tuttavia già persa in partenza perchè a questa cartuccia Ballistic manca gran parte della giocabilità della sua acerrima rivale targata Electronic Arts. Una "clonazione" inferiore perciò, che solo gli irriducibili appassionati potranno permettersi il lusso di acquistare.

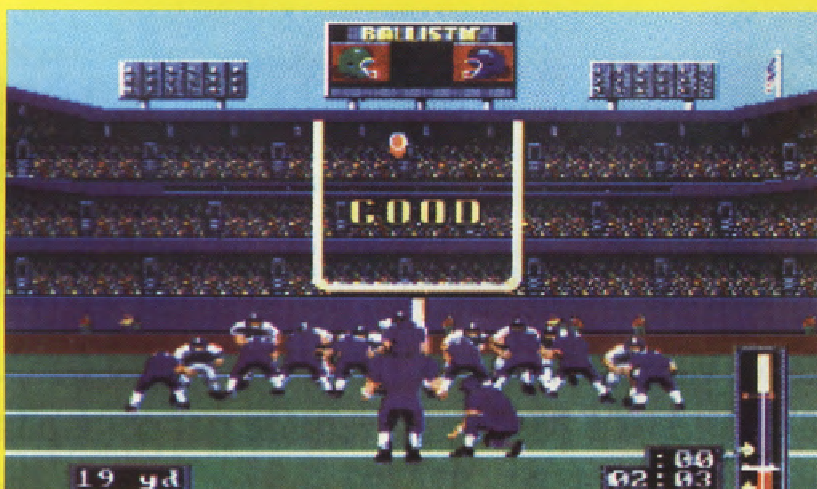
Innanzitutto vediamo di chiarirci un po' le idee su tutti i football simulator apparsi fino ad oggi per console ed home computer. Dopo John Madden Football e la nuova, omonima versione 1992 (entrambi Electronic Arts - per Sega Megadrive e IBM PC), la Ballistic ha acquisito i diritti dalla Accolade per convertire in formato Megadrive il Mike Dikta Ultimate Football già visto, qualche numero fa, per lo standard MS/DOS. I più attenti avranno però già notato la differenza nei due titoli diversi di quello che potrebbe risultare lo stesso gioco; il "Power" sostituito all'"Ultimate", implica infatti la perdita di



selezione delle squadre, cui fa seguito un sistema di controllo ed impostazione delle formazioni, decisamente analogo alla "league" EA. Tuttavia, una volta scesi in campo ecco addetto al ricevimento. Succede cioè che, mancando i tre classici schermi action del John Madden Football, si devono improvvisare le azioni, sperando che, al termine dello



numerose finezze grafiche che su PC abbiamo apprezzato sotto le mentite spoglie di osservazioni da telecamera, arbitri digitalizzati, replay e registrazioni degli incontri, ecc., ecc. Fatte le dovute considerazioni (visto che poi di Megadrive stiamo parlando - e che l'ultimo SuperBowl l'hanno vinto i Washington Redskins), passiamo ad osservare nei dettagli la versione "Power" che, ahimè, nasce e si sviluppa proprio come un'esatta replica del più blasonato John Madden. Non mancano perciò i classici menù di presentazione e che si perde gran parte della giocabilità in quanto, una volta effettuati lanci e passaggi, risulta difficilissimo identificare e vederesul campo quale sarà l'atleta scrolling, uno dei nostri atleti non sia ancora stato placcato e possa proseguire il gioco. Mike Dikta sarà anche stato un grandissimo giocatore (indimenticabile il suo Touchdown per i Dallas Cowboys durante il SuperBowl VI) e tutt'ora un coach d'eccezione, ma sposare la causa Ballistic gli è servito ben poco per cercare di spingere un prodotto indubbiamente inferiore a quello Electronic Arts. Forse c'è un pizzico di cura in più nei dettagli grafici sul campo (gli sprite, ad esempio, risultano più grandi e definiti), ma tutto ciò non basta a decretare il successone di questa cartuccia. Se cercate un buon football... aspettate il Mike Dikta 2 recentemente annunciato dalla stessa Ballistic!





GUNDAM F91

BANDAI

PREZZO: LIT. 139.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA: 84%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 87%

VAL. GLOBALE: 87%

Gundam F91 non è il solito shoot'em up spaziale, bensì un semplice ed avvincente wargame, strutturato in un ottima confezione audiovisiva. I testi in giapponese non sono affatto limitativi per godersi a fondo quest'epopea bellica spaziale che, nel complesso, riesce ad offrire qualcosa di intrigante ed originale su una console prettamente dedicata agli arcade.



Gundam, per chi ancora non lo sapesse, è il diretto discendente dei vari Goldrake e Mazinga, e vanta analogamente un vastissimo successo di pubblico non solo nella terra del sol levante, ma anche in europa, dove la serie cartoon ed i vari gadget relativi si sono saldamente affermati. Inevitabile quindi la conversione videogame da parte dei giapponesi della Bandai, ed una discreta aspettativa internazionale per un nuovo, interessante, prodotto per Super Famicom. Gundam F91, ve lo diciamo subito, è tutto in giapponese, ma per fortuna scorre via tranquillamente sul monitor accattivandosi le simpatie di qualsiasi videogamer, grazie alla sua spiccata immediatezza e giocabilità. Ciò che si perderanno allora saranno i semplici commenti e consigli che i nostri alleati potranno darci nel corso del gioco e qualche titolo di presentazione.
Gundam F91 viene sviluppato come una specie di Wargame a la Interceptor-Renegade Legion (SSI) o Lightspeed (Microprose), prendendo spunto dall'attualissimo e celebrato Schwartzchild che fa impazzire le folle su PC Engine. Se in quest'ultimo wargame spaziale c'è tuttavia moltissima strategia da sviluppare quasi ed esclusivamente in base alla nostra comprensione del giapponese, in Gundam 91 si trova molta più azione, giocabilità e, nel complesso, interazione immediata, decisamente aliena ad ambientazioni e sceneggiature testuali. Scopo del gioco è di contrastare l'avanzata di un'armata stellare di invasori, dotati, come noi del resto, di una astronave madre che "partorisce" robot da combattimento altrettanto letali e possenti quanto il Gundam.
Quest'ultimo risulta disponibile in quattro differenti modelli, chiaramente sempre più potenti, che raggiungono il "top" delle prestazioni belliche nel prototipo F91. Dovremo tuttavia vincere almeno una decine di scontri (chiamati Act nel game) prima di "indossare" la corazza dell'F91, in una specie di escalation bellica, vissuta attraverso impegni e difficoltà crescenti. Più robot si affrontano dunque negli spazi siderali e per ciascuno di essi verrà combattuto uno scontro a sè stante. Abbiamo dunque la fase di movimento e dislocamento dei nostri "caccia-robot" e quindi la battaglia vera e propria. Se nella prima si spostano i nostri mezzi d'assalto con il semplice ausilio di un puntatore su schermo, nella seconda diventa tutto ancor più facile: basta infatti inquadrare nel raggio d'azione del Gundam qualsiasi nemico e quindi selezionare l'arma con cui attaccare. In caso di difesa, potremo cercare di schivare le "alabarde spaziali" (ci sono davvero!) dei nemici, sempre impegnati in furiosi one-on-one. Un pizzico di strategia sposa dunque un sistema di gioco decisamente avvincente ed immediato, lasciandosi alle spalle qualsiasi implicazione shoot'em up, ormai stravista per questo genere di game. Grafica e sonoro la fanno da padroni, offrendoci un vero cartone animato interattivo, ricco di colori, dettagli, animazioni ed effetti speciali.
Se cercate un game diverso dal solito...!





LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI WILLY BEAMISH

by Paolo Magnaghi (ancora lui!!!)

Questa soluzione, una tantum, non si 'adagia' semplicemente sulla sfilza di azioni da compiere dall'inizio alla fine del gioco, ma si limita a risolvere i problemi e gli ostacoli più comuni e classici che si incontrano durante l'avventura nei panni di Willy. In questo modo potrete sbirciare e scoprire come fare per superare un determinato punto, proseguendo poi da soli, senza toglierví il gusto di giocare. E poi veniteci a dire che non abbiamo ascoltato le vostre critiche ed i vsotri consigli!!!!!

A SCUOLA

1) Come si esce dall'aula?
Se aspettate un po' Mrs. Glass (la maestra) si appisolerà sulla cattedra, dopo avervi assegnato un tema. A questo punto potrete andarvene tranquillamente. Se per caso la vostra ranocchia dovesse rivelare la sua presenza con un bel gracidare sommesso, utilizzate le frasi apposite (la seconda e poi la prima o la seconda - quest'ultima vi farà andare in infermeria) per farvi mandare in infermeria. Una volta giunti in sala medica dite sempre e solamente di no alla bella infermiera quando vi chiederà dove vi fa male.

2) Come ci si comporta con Coach Beltz?
Potrete ingannare questo personaggio mischiando il pastello bianco ed il pezzo di legno che si trovano dentro al banco di scuola di Willy. Datele la combinazione di questi due oggetti a Beltz per ottenere ottimi risultati!

3) Come si evita di esser picchiati da Spider?
Se siete nel bagno sceglete la frase numero 2 e poi dategli il vostro Game Buddy (il Game Boy cioè).

4) Se si finisce dal preside, Mr. Frick, che si fa?
La prima volta sceglete la frase numero 1. Quindi ridategli il suo parrucchino. Cercate poi di non finire più a cospetto di Mr. Frick altrimenti la Military School sarà inevitabile!

LA CASA DI WILLY BEAMISH

1) Il Fantasma di Beamish
Ghost Beamish è lo spirito del nonno di Willy. La maggior parte delle volte sarà meglio ascoltare i suoi consigli di uomo particolarmente maturo e saggio!

2) La Military School
Per evitare di finirci, l'avrete ormai capito da soli, fate esattamente ciò che i vostri genitori vi ordinano: andate a letto presto, portate a spasso il cane, fate giocare Brianna, ecc., ecc.

3) Cosa fare con la posta?
Lasciate la pagella (Report Card) nella buca delle lettere. Se cercherete di rubarla e nasconderla agli occhi di vostro padre, finirete dritti dritti all'accademia militare ed il gioco finirà!

4) Ahhhhh! Mi sono tagliato un dito!
Se vi tagliate il pollice mentre Willy pulisce le carote, andate subito al piano di sopra, in bagno, ed aprite il primo sportellino in fondo a destra. Utilizzate quindi il disinfettante (Germ Away - frase numero 2) sulla ferita e quindi un bel cerotto. Se non utilizzerete il disinfettante il taglio peggiorerà e non potrete vincere il campionato di Nintari.

5) Come si prende la chiave del Nintari a Tiffany?
Ci sono due modi: o le rubate il diario e quindi la ricattate in camera sua, o le buttate nella vasca, al termine del primo giorno (quando starà facendo il bagno) la vostra ranocchia. Assicuratevi di giocare a Nintari almeno una volta, altrimenti addio Campionato!

6) Come si elimina la baby-sitter pipistrello?
Non appena si sarà tramutata in pipistrello, correte subito in camera di Brianna e prendete quel topolino che si trova sulla poltrona rossa. Correte poi in salotto, utilizzate l'aspirapolvere e mettete il topo sul tavolino di fronte al divano. Quando il pipistrello cercherà di raccoglierlo azionate l'aspirapolvere (scegliendo il mirino con il mouse)) per catturarlo! Se siete lenti, potrete alternativamente utilizzare lo spray che si trova in bagno (è lacca per capelli) sul pipistrello per rallentarne i movimenti, e poi procedere con il trucco del topo e dell'aspirapolvere.

7) Come comportarsi con Duffy (il cane di Willy)
Ogniqualvolta che Duffy avrà fame o bisogno di far pipì, dategli retta anche se dovrete perdere un paio di minuti. Se non lo farete, il cagnolino si stancherà di voi e scapperà di casa, facendo finire il gioco.

8) Come comportarsi con Brianna
Se deciderete di giocare con Brianna sull'altalena, sceglíete sempre la risposta numero 2 (quando la piccola vi chiederà di spingerla più in alto); se la manderete in orbita infatti potrete fare i bagagli per la Military School! Se poi andrete a raccoglierla, una volta caduta dal letto (al termine del primo giorno), potrete abbassare il vostro Trouble Meter.

9) Ho bisogno di soldi!!!
Per guadagnare qualche dollaro potrete: a) tagliare l'erba nel prato alla fine della prima giornata, b) lavare la jeep del padre di Willy quando ve lo chiederà (dopo colazione, al secondo giorno).

IL VICINATO

1) Cosa fare durante il secondo giorno al fortino tra i rami
Prendete il giornalino (Biffo Man) che Dana vi restituirà. Se volete potrete anche barattare con Perry il diario di vostra sorella Tiffany, in cambio della figurina di Mickey Morris (ciò non è comunque necessario per terminare il gioco).

2) Cosa fare dopo il secondo giorno al fortino tra i rami
Dopo il secondo giorno potrete tornare al fortino e convincere Dana a far partecipare alla gara di salto anche la sua ranocchia, Gigi. Per fare ciò dovrete prima regalarle la maglietta con la vostra foto, acquistata al chioschetto in piazza. Dovrete tuttavia andare prima a mangiare la pizza e farvi fare ritrarre dal fotografo. Al terzo giorno andate al fortino anche per prendere un vasetto di formiche (Fire Ants).

3) Cosa fare a Sloeffer Park
Il giardino pubblico è il miglior posto dove allenare Horny. Fatela saltare e provate un po' a vedere cosa le succede, nutrendola con mosche, formiche o Slam-Dunk Cola (potrete acquistarla al baracchino lì vicino).

OLDE TOWNE

1) In pizzeria
Fate ritrarre dl fotografo e comprate l'istantanea (avrete bisogno dei soldi guadagnati prima - vedi "Ho bisogno di soldi!"). Per evitare le furie di Spider, sceglíete la prima risposta. Una volta nella toilette, staccate il cartello No Smoking dal vetro e buttatelo nel bidone dei rifiuti; selezionate poi la risposta numero 2 e date a Spider il giornalino (Biffo Man).

2) Come si va a West Frunpton?
Non potrete prendere il traghetto che porta dall'altra parte della città fino al terzo giorno. Per pagarvi il biglietto utilizzate la figurina di Mickey Morris od una monetina rubata nella fontana in piazza (attenzione: non rubatele tutte e due per nessun motivo!).

EAST FRUMPTON / HUMPFORD MANSION

1) Come si arriva ad Humpford Mansion?
Dovrete innanzitutto vincere la gara di salto delle rane. Il primo premio sarà infatti una acqua-slitta a reazione con la quale potrete raggiungere il castello.

2) Come si oltrepassa Arthur il pappagallo?
Selezionate questa sequenza di frasi: 1-2-1-2.

3) Cosa fare con l'armatura?
L'armatura si trova in equilibrio precario e cadrà a terra fragorosamente se non riuscirete ad attutirne l'impatto con il suolo. Prendete la tovaglia dalla sala da pranzo e disponetela ai piedi dell'armatura prima di toccarla e farla cadere. Prendetene infine l'elmo ed il foglio arrotolato che uscirà dalla corazza.

4) Cosa fare nella sala da pranzo?
Leona e Louis si trovano nella stanza adiacente,

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

quindi cercate di agire alla svelta ed in silenzio. Prendete il calice d'ottone (Brass Chalice) sul tavolo e mettetelo per terra. Prendete quindi la tovaglia e raccogliete il calice prima di andarvene. Se volete sbirciare nella stanza a fianco utilizzate la lente d'ingrandimento, ma non andateci assolutamente!

5) Come si salvano le rane?
Innanzitutto dovrete lanciare il calice d'ottone, recuperato nella sala da pranzo, alla cuoca, per distrarla. Andate poi dietro al grosso pentolone, prendete la padella e rovesciate il burro alle spalle della cuoca. Spingete il pentolone. Scappate via dal pentolone in direzione della cuoca e tornate all'ingresso della cucina: qui saltate sul tappeto rotante per le rane (aggrappatevi). Quando passerete vicino alla cuoca la spaventerete, facendola cadere nel pentolone. La cuoca inizierà ad urlare, quindi mettete indosso l'elmo dell'armatura per smorzare le sue grida. Fatto questo premete il tasto di stop per fermare il tappeto rotante per le rane. Scappate via subito anche se verrete catturati da Leona e Louis. Le rane, riconoscenti, vi aiuteranno!

PLUMBER'S UNION / GOLDEN BOWL

1) Come si entra alla Plumber's Union?
Non potrete entrare al Local 409 fino al quarto giorno. Per fare ciò non utilizzate la porta d'ingresso, bensì la finestra sulla sinistra.

2) Cosa fare nell'ufficio di Louis Stoole (Local 409)
Dopo pochi istanti che sarete qui, arriverà Louis, notevolmente incavolato. Prendete subito lo sturalavandini e tirateglielo in faccia. Prendete velocemente il Security Pass dalla scrivania e andatevene di corsa oltrepassando Louis.

3) Come sgominare la banda di teppisti
Per dare una lezione ai pericolosi teppisti raggruppati al Golden Bowl, aspettate che il buttafuori di tiri la chiave inglese. Utilizzate poi la bomba (regalatavi dal vecchietto giapponese sul traghetto, insieme alla shuriken) sui teppisti e, durante la deflagrazione, svitate velocemente l'idrante rosso con la chiave inglese. Scappate via fino alla Tootsweet e scegliete la prima frase per dialogare con i turisti giapponesi.

4) Come si entra al Golden Bowl?
Innazitutto dovrete vincere la gara di salto delle rane; uno dei premi sarà la radio estraibile inserita nell'acqua-slitta. Prendetela (la radio) e andate alla cabina telefonica di fronte al Local 409. Mettete la radio estraibile sul tavolinetto del telefono e poi sopra a questa la cornetta; premete il pulsante tondo della radio e componete il numero 432-7446: potrete così registrare la conversazione con Alyssa. Premete nuovamente il tasto tondo. Chiamate quindi il Golden Bowl e chiedete di Ray (il buttafuori). Quando ve lo passeranno mandate in esecuzione la registrazione su nastro (premendo il tasto triangolare). Tornate quindi al Golden Bowl dove potrete tranquillamente entrare, mentre Ray sarà ancora impegnato al telefono.

5) Cosa c'è da fare al Golden Bowl?
Date al povero Burt il biglietto della lotteria (che avrete recuperato manipolando un po' il distributore automatico, a lato del chioschetto delle magliette, in piazza). Potrete così rimanere per assistere all'estrazione. Prendete un calendario "osè" dalla pila sul bancone prima di andarvene.

TOOTSWEET / GARA DELLE RANE

1) Dove si prendono i documenti d'iscrizione alla gara?
Dal botteghino sulla sinistra alla Tootsweet, durante il terzo giorno.

2) Come si fa a vincere la gara?
Dopo aver dato il certificato d'iscrizione al vecchietto, date da mangiare le mosche ad Horny. La Turbofrog gliele ruberà e, nutrendosi abbondantemente, cadrà vittima di un sonno micidiale. Se Gigi, la rana di Dana, sarà presente alla competizione, Horny salterà meglio!

3) Come si sfugge alla guardia delle Tootsweet?
Utilizzate la chiave dei Nintari con la catenella che avrete in inventario sin dall'inizio del gioco. Il risultato della combinazione servirà per ipnotizzare la guardia. Avrete bisogno anche del manuale di gioco originale per scoprire la frase giusta per far addormentare il poliziotto. Avete una copia pirata? Peggio per voi!

HUMPFORD SLUDGEWORKS

1) Come faccio ad oltrepassare gli idraulici in sciopero?
Mostrate loro il calendario "osè" recuperato al Golden Bowl (vedi:"Cosa c'è da fare al Golden Bowl?").

2) Come si fa ad entrare negli Sludgeworks?
Date alla guardia al cancello d'ingresso il Security Pass rubato nell'ufficio di Louis (vedi: "Cosa fare nell'ufficio di Louis Stoole (local 409)?"). L'allarme verrà comunque suonato, quindi non perdete tempo!

3) Come si fa funzionare il ponte?
Il foglio di carta arrotolato recuperato dopo l'elmo dell'armatura (vedi: "Cosa fare con l'armatura?") non è altro che lo schema tecnico del ponte. Il codice colorato giusto è quello che si trova a lato del foglio di carta (Marrone-Rosa-Giallo-Rosa): inseritelo e scoprirete di aver finalmente attivato i comandi del ponte quando la piccola lucetta sul pannello diventerà verde (per fare ciò aprite innazitutto la scatoletta grigia sul pannello, spostate la levetta su on e poi cliccate sui tasti colorati). Prima di muovere la leva (verso sinistra), aspettate che la guardia inizi ad attraversare il ponte.

4) Cosa c'è da fare nel Duct Control Center?
Se non agirete alla svelta farete saltar tutto per aria. Spostate la leva del pannello in fondo su ON, digitate AIR nel pannello di controllo ed aspettate che appaiano le guardie; a questo punto premete il tasto Enter per far saltar via le guardie dalla passerella. Digitate poi TRAM e premete Enter per arrivare alla Tub Tray Tram Room.

5) Come si scappa da Stanley nella Tub Tray Tram Room?
Mantenetevi in mezzo al tappeto rotante fino a quando Stan non vi lancerà il cappello. Chinatevi quando cercherà di colpirvi e non appena il cappello toccherà il suolo, atterrando alla fine del tappeto rotante, andatelo a prendere. Lanciatelo quindi a Stan dal fondo del tappeto senza tornare nella posizione di prima. Quando il corpo di Stanley verrà risucchiato, correte a metà del tappeto rotante e saltate sul pistone che emergerà dal lato sinistro delle rotaie. Saltate poi su i vagoncini azzurri.

6) E se ci si perde nei tunnel del Tub Tray Tram?
Tenete come punto di riferimento l'icona della toilet (dove cioè dovrete andare a finire). Quando salirete sul tram verrete portati automaticamente alla Grand Junction; andate dritti fino alla Conjunction Junction; prendete la prima a destra e andate sempre dritti fino alla Compuction Junction. Prendete la prima a sinistra e andate sempre dritto fino alla Malfunction Junction e poi alla Petticoat Junction. Prendete la prima a sinistra per raggiungere la sfida finale con Louis e Leona.

7) Come si salva Gordon?
Dovrete utilizzare lo yo-yo che avrete in inventario sin dall'inizio del gioco. Deponetelo su Willy e, quando Leona e Louis si fermeranno a ridacchiare, lanciateglielo contro, facendoli cos' precipitare. Assicuratevi quindi di attivare la Main Colitis Valve (quella levettona sulla destra) per spazzarli via definitivamente.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI MONKEY ISLAND II

VERSIONE INGLESE

PRIMA PARTE - THE LARGO EMBARGO

Si inizia sul ponticello; Andate a sinistra o destra e, comunque sia, Largo vi bloccherà il cammino chiedendovi un pedaggio. Ditegli ciò che preferite. Lasciatevi pure derubare e quindi portatevi verso l'estremità destra del ponte. Fermatevi in prossimità del cartello. PICK UP SIGN. Avrete così ottenuto il badile. Andatevene verso destra. Vi ritroverete ad un osservazione aerea dell'isola. Dirigetevi nella zona paludosa (Swamp). USE COFFIN (per entrare nella bara galleggiante). Remate verso il capanno (due schermi verso destra) fino ad arrivare nel rifugio Voodoo Mojo. LOOK AT STRING (sul tavolino) nella prima stanza per scoprire una tramatura tessile. PICK UP STRING e quindi osservate i vasetti di vetro sugli scaffali vicino al tavolo. Continuate ad esaminare gli oggetti fino a quando non troverete il vaso delle ASHES-TO-LIFE. Ora dirigetevi verso il lato destro della stanza per entrare in quella successiva. Parlate alla maga Voodoo Mojo chiedendole delle Ashes-To-Life (avrete bisogno di queste informazioni più tardi). Ora parlatele di Largo e chiedetele informazioni su come costruire una bambolina voodoo. Ella vi darà una lista di ingredienti necessari per creare il pupazzo (capelli, fili, fluidi del corpo, pezzi di cadavere). Andatevene e remate fino alla spiaggia. Uscite verso sinistra, ritornando alla mappa dell'isola. Ora andate al cimitero; sulla cima della collina vedrete alcune tombe e qualche lapide. Avvicinatevi ed otterrete una visione ingrandita dell'area. La prima tomba sulla sinistra è quella del nonno di Largo. USE SHOVEL ON GRAVE (fate attenzione a scavare per terra - Grave - e non sulla lapide!). Otterrete un osso. Uscite dalla schermata verso sinistra (ritornando alla mappa). Andate alla spiaggia per trovare un bastoncino per terra. PICK UP STICK e quindi uscite dalla schermata ritornando alla mappa.
Tornate a Woodtick Town. Andate da Wally il cartografo (la seconda porta da destra) e parlate con questo personaggio. Prendete un foglio bianco di carta dalla pila che si trova in basso a destra dello schermo. Osservate attentamente Wally: egli metterà il suo monocolo sul tavolo, fregandosi gli occhi di tanto in tanto. Quando lo farà prendete alla svelta il monocolo (PICK UP MONOCLE). Uscite sfruttando la porta a sinistra.
Guardate in basso allo schermo per localizzare un boccaporto che conduce al Bloody Lip Bar e alcune finestrelle sulla fiancata della nave. Quella in fondo a sinistra risulta accessibile; WALK TO WINDOW e quindi ci salterete dentro, ritrovandovi nella cambusa del vascello. Prendete il coltello sul tavolo (PICK UP KNIFE) ed uscite sfruttando sempre la stessa finestrella. Scendete per il sentiero verso l'estrema sinistra per raggiungere la nave più lontana a sinistra. Entrate attraverso la porta ed osservate il piccolo alligatore legato al palo: USE KNIFE ON ROPE e l'animale se ne fuggirà via (il cosiddetto PegBiter). Il proprietario del locale lo rincorrerà e voi potrete raccogliere la bacinella PICK UP BOWL. In questo modo potrete raccogliere gli avanzi di formaggio dalla ciotola dell'alligatore. Ora uscite attraverso la porta in fondo a sinistra (OPEN DOOR) per arrivare nella stanza di Largo. Velocemente, prima che quest'ultimo vi pizzichi, prendete la sua parrucca dal supporto in polistirolo ed uscite dalla porta o aspettate fino a che Largo arriverà e vi sbatterà fuori. Andate a destra e poi in su fino allo schermo dove si trovano i pirati ed il tizio della lavanderia. PICK UP BUCKET (il secchiello sotto i pirati) anche se il bucaniere a sinistra vi dirà di non toccar nulla. Scegliete sempre la prima risposta per ottenere i migliori risultati e riuscire nell'impresa senza perdere troppo tempo. Ora vedrete una scatola sul pavimento attorno alla quale gironzola un topo; OPEN BOX, USE STICK WITH BOX, USE STRING WITH STICK, USE CHEESE SQUIGGLIES WITH BOX. In questo modo otterrete una bella trappola per beccare il roditore. Uscite da questo schermo per un attimo e poi rientrateci: il topo starà mangiando il formaggio sotto la scatola; prendete il laccio e tiratelo (PICK UP STRING). Voilà, il topo sarà vostro! OPEN BOX, TAKE RAT e poi uscite da questo schermo. Ora entrate nel boccaporto vicino al fondo dello schermo per arrivare al Bloody Lip Bar. Parlate al barista e continuate a chiedergli un drink (del Grog cioè), fornendogli un fracco di scuse (sate la sequenza di frasi 2-2-1); Molto presto arriverà Largo e ordinerà da bere. Egli sputerà sul muro prima di andarsene. Dopo di ciò USE PAPER WITH DRIPPING SPIT (raccogliete cioè la saliva di Largo con il foglio bianco di carta) e quindi salite le scale per andarvene.
Ora tornate in cucina attraverso la finestra. USE RAT IN VICHYSSOIE (nella zuppa) per lasciare il topo nella minestra. Uscite nuovamente attraverso la finestra. Scendete nuovamente per il boccaporto tornando al bar. Ordinate una zuppa (frase numero 1); il barista andrà in cucina, troverà un topo nella minestra, licenzierà il cuoco e tornerà a servirvi. Ditegli che non volete più la zuppa ed egli vi offrirà un lavoro. Accettate (frase numero 1) e fatevi dare, automaticamente, l'anticipo settimanale. Ora andate in cucina ed uscite dalla finestra, infischiandovene tranquillamente di questo lavoro!
Uscite a destra della città verso la mappa; andate nella palude e USE BUCKET WITF SWAMP. Potrete riempire il secchiello con della palta. Uscite tornando alla mappa e tornate in città. Andate nella stanza di Largo, CLOSE DOOR, USE BUCKET WITH DOOR e quindi nascondetevi dietro al paravento. Largo arriverà, si beccherà la secchiata di fango, si sporcherà i vestiti e andrà in lavanderia: seguitelo ed osservatelo conversare. Largo se ne andrà: tornate nella sua stanza, chiudete la porta (CLOSE DOOR) e PICK UP TICKET per raccogliere lo scontrino qui appiccicato. Andate ancora dal tizio della lavanderia e dategli il biglietto per ottenere in cambio i vestiti di Largo (GIVE CLAIM TICKET TO LAUNDRY DUDE).
Uscite dalla città verso la mappa e tornate nella palude, fino dalla maga Voodoo Mojo. Scegliete la prima frase e datele tutti i vostri ingredienti per la bambolina voodoo (la parrucca, l'osso, il reggiseno e lo sputo). Otterrete una bambolina con alcuni spilloni. Tornate in città e andate in camera di Largo. Qui egli inizierà a sbraitarvi contro cercando di sbattervi fuori. Mentre lo farà utilizzate velocemente la bambola voodoo (USE PINS IN VOODOO DOLL). Gustatevi la sequenza animata durante la quale Largo verrà scacciato dalla città. Se per caso Largo dovesse riuscire a sbattervi fuori, rientrate nella sua stanza e riprovate la magia voodoo. Dopo aver visitato automaticamente la maga Voodoo (che vi darà alcuni consigli), tornate alla mappa dell'isola. Andate verso la penisola in basso a sinistra (Peninsula) per incontrare il Capitano Dread (dentro alla Houseboat, la casetta galleggiante cioè). Parlategli (frasi 1-2-3, anche se non hanno importanza). Il capitano vi dirà che per salpare ha bisogno della sua collana. Dategli il monocolo di Wally e selezionate la prima frase del dialogo (quella "I'd like to charter a ship) per ottenere un passaggio. Durante il tragitto sulla barca di Dreadlocks ricordatevi di raccogliere il sacchetto di Parrot Chow quando lo vedrete (il mangime per pappagalli). Congratulazioni, avete appena completato la prima parte del gioco!

PARTE SECONDA - I QUATTRO PEZZI DI MAPPA

Sulla barca di Dread entrate nel boccaporto e parlate con Dread selezionando la prima frase. Dalla mappa che avrete in mano sceglete come destinazione Phatt Island.
Una volta giunti a Phatt Island verrete arrestati dalla guardia, indipendentemente da ciò che le direte. Dopo la conversazione vi troverete dietro le sbarre. PICK UP HARD MATTRESS per trovare sotto al materasso un bastoncino. USE STICK WITH BONE (si tratta dell'osso della gamba appartenente allo scheletro nella cella a sinistra). Potrete così recuperare l'osso. PICK UP BONE, GIVE BONE TO WALT (prendetelo cioè e datelo al cane, di nome Walt appunto). Il cane si avvicinerà, mollerà la chiave e si prenderà l'osso. PICK UP SMALL KEY, USE KEY IN CELL DOOR e sarete finalmente liberi! Prima di andarvene assicuratevi di prendere le due buste sullo scaffale vicino alla porta. Una di queste è la Manilla Envelope, l'altra la Gorilla Envelope. Nella prima troverete tutti i vostri oggetti (recuperati fin qui), nella seconda una banana ed un organo. OPEN ENVELOPES per ottenere gli oggetti. Lasciate la prigione.
Dalla prigione andate a

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

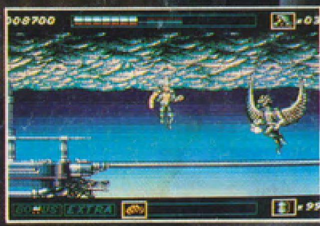
destra; vedrete un lungo sentiero che si perde in lontananza. Lungo il sentiero vedrete dei vicoletti ed una biblioteca a sinistra, nonchè un pontile sulla destra.
Dirigetevi verso quest'ultimo e parlate con il ragazzo che sta pescando (Fisherman). Ditegli che siete abilissimi pescatori (scegliete sempre la prima frase dei dialoghi) ed egli vi sfiderà mettendovi alla prova in un torneo di pesca dal quale, uscendo vincitori, potrete guadagnare la canna da pesca del vecchio. Se perciò piglierete il pesce più grosso...! Dopo aver parlato con il personaggio andatevene verso sinistra e dirigetevi verso la biblioteca. OPEN DOOR e poi entrate.
Dentro a questo edificio troverete, sulla sinistra, un faro in miniatura. OPEN MODEL LIGHTHOUSE per trovare la lente di un faro (prendetela e conservatela). Parlate quindi con la bibliotecaria e chiedete una tessera per noleggiare i volumi (la sequenza di frasi è 1-1-2-1-1-1-2-1-1-). Ora avrete un tesserino temporaneo; sfogliate il catalogo (vale a dire quel grosso cassettone di fianco all'ingresso) e scegliete un libro di cui NON avrete bisogno più tardi (uno qualsiasi, ce ne sono a bizzeffe). Sceglietene infine altri due, uno sotto la D (il Disaster per i dati sul relitto della Mad Monkey - il titolo esatto del libro è Great Shipwrecks Of Our Century) e l'altro sotto la V (Voodoo, che poi vi rimanderà alla R, per il libro Recipes Voodoo, ricette magiche appunto). Una volta trovato ciascun volume selezionate il comando "Hhmmm, I'll have to remeber this book" e poi "I'll try a different drawer" per memorizzare il titolo del libro che vi interessa e cambiare schedario.
Andate poi dalla bibliotecaria e chiedete ciascun volume citandone il titolo. Ora sarete in possesso dei tre libri.
Lasciate la biblioteca e tornate verso la prigione a sinistra, oltrepassatela e troverete un lungo sentiero che conduce sempre verso sinistra, perdendosi in lontananza. Seguite questo cammino fino ad arrivare alla mappa dell'isola. Da qui dirigetevi verso la Mansion. Qui giunti fate un bel OPEN GATE (per aprire il cancello) ed entrate nel maniero attraverso la porta principale (OPEN DOOR) e cercate di salire le scale. La guardia vi fermerà; ditele che vi ha scambiato per vostro cugino GuyBrush. Ditele quindi che pensate si sia sviluppato un incendio in cucina (usate sempre la seconda frase). Quando il soldato se ne andrà potrete procedere, salendo le scale. Arrivati nella stanza di Phattboy troverete quest'ultimo addormentato. Sul suo pancione ci sarà un libro. Spostate il cursore del mouse sul volumetto per leggere il titolo (si tratta di alcune frasi celebri piratesche). Selezionate quindi USE (nome del vostro libro) WITH FAMOUS PIRATE QUOTATIONS per sostituire al libro di Phattboy il primo noleggiato in biblioteca (ve l'avevo detto di sceglierne uno che non serviva, no?!). In questo modo potrete impossessarvi del volumetto di Phattboy, dopo una simpatica scenetta animata (ricordate l'inizio del primo Indiana Jones?!) lasciate la mansion e tornate al pontile di Wharf. Dirigetevi verso il sentiero che porta alla biblioteca e troverete due vicoletti. Entrate nel primo e troverete un tizio che scommette con un amico che gioca alla roulette. Lo scommettitore vincerà e se ne andrà. Seguitelo velocemente fuori dal vicolo, dentro al secondo e quindi nascondetevi dietro alle casse (GuyBrush lo farà automaticamente), osservando le sue azioni. Dopo un po' se ne andrà; andate fino alla porta e selezionate il comando OPEN SLOT ON DOOR (per aprire lo spioncino): GuyBrush busserà. Quando il tizio risponderà scegliete la prima frase ("What's the next winning number going to be?"). Il tizio vi chiederà una parola d'ordine. In particolare mostrerà alcune dita della mano dicendo qualcosa e poi ne alzerà altre mormorando una frase differente. Ad esempio potrà mostrare quattro dita e dire "If This Is Two" quindi ne alzerà uno solo dicendo "Then What Is This". Dovrete perciò selezionare un numero. In questo esempio la risposta sarebbe 4. Perchè? Eccovi il segreto: la prima volta contate quante dita vengono alzate, questo sarà il numero magico! Tutto ciò che verrà fatto e detto poi avrà il semplice scopo di confondervi le idee. Ditegli sempre il numero di dita alzate la prima volta e non avrete nessun problema per procedere oltre. Dopo tre volte vi dirà il numero per vincere alla roulette (utilizzate indipendentemente la prima o la seconda frase). Tornate quindi nel vicolo dello scommettitore e fate una puntata. Potrete vincere il biglietto di invito per il party, un po' di soldi e i biglietti per la vacanza su una delle isole (per effettuare ogni vincita dovrete tornare dal tizio delle dita e farvi dire un altro numero vincente per la roulette).
Andatevene quindi ritornando alla barca di Dread in fondo a destra. Chiedete a Dread di portarvi a Booty Island. Una volta giunti a Booty Island entrate nel primo negozio che vedrete sulla sinistra (OPEN DOOR), quello d'antichità, e comprate tutto quello che potrete. Ciò include i seguenti oggetti: corno della nave (Ship Horn), il cartello del pappagallo (Sign About Parrot), la penna (Feather Pen - è nella vetrinetta), i coprimozzi (Hub Caps), i cappelli dei pirati (Pirate Hats), la placca di Elvis (Elvis Collectors Rock'n'Roll Plate), la sega (Well-Polished Old Saw), lo specchietto del pappagallo (Parrot's Mirror) ed altri oggetti. Non preoccupatevi dei soldi, ne avrete a sufficienza per comprare tutto ciò che vorrete. Per comprare gli oggetti impostate il comando PICK UP unito all'oggetto sullo schermo e GuyBrush chiederà di acquistare i vari pezzi. Il negoziante risponderà quindi accettando la richiesta (e fissando il costo di ogni oggetto) o declinandola completamente. Potrete quindi avere qualche difficoltà per acquistare i due articoli relativi al pappagallo (Sign About Parrot e Parrot's Mirror). Per il primo il negoziante rifiuterà di vendere e poi, ad una seconda richiesta, accetterà. Per lo specchietto invece vi chiederà di fare qualcosa. Assicuratevi allora di aver acquistato il cartello (Sign About Parrot); a questo punto noterete un gancio vuoto al posto del cartello. Togliete la sacca di Parrot Chow dal vostro inventario e impostate il comando USE BAG OF PARROT CHOW WITH HOOK. In questo modo, dopo aver appeso il sacchetto di mangime al gancio, attirerete l'attenzione del pappagallo che si sposterà da sinistra a destra del suo trespolo per osservare il sacchetto. Ora che l'animale non guarderà più il suo specchietto il negoziante acconsentirà a venderlo. Selezionate PICK UP MIRROR per acquistare l'oggetto. Dopo aver effettuato tutte le compere, parlate al negoziante del pezzo di mappa che si trova sul bancone (utilizzate sempre la prima frase); vi chiederà un mare di soldi per vederlo o... qualcosa in cambio. Vi parlerà della polena di una nave affondata, la Mad Monkey. Troverete perciò quest'oggetto e lo baratterete con il pezzo di mappa più tardi: per il momento uscite dal negozio e dirigetevi a quello di costumi teatrali. Qui il proprietario si rifiuterà di darvi un costume a meno che non lo abbiate prenotato in precedenza. Se gli mostrerete il biglietto per il party del Governatore Marley (lo avrete vinto prima alla roulette) otterrete un bel costume! Usate perciò il comando GIVE INVITATION TO SHOPKEEPER.
Sfortunatamente il costume non vi si addice di certo (è un abito da donna!), ma non avrete altra scelta: prendetelo (PICK UP DRESS) e vi servirà per andare dove sarà indispensabile portare i vostri passi (frase poetica!).
Uscite dal negozio e dirigetevi verso destra per andare a parlare con Kate, che si trova vicino al negozio di bare usate di Stan (Stan's Used Coffin Store) e che sta schiamazzando a gran voce. Parlatele e fatevi dare un volantino. Salutatela e procedete verso destra.
Oltrepassate il negozio di Stan (vi servirete di questo più avanti) ed arriverete al concorso di sputo (Spitting Contest); continuate a procedere oltre, sempre verso destra, e portatevi fino in fondo allo schermo per arrivare alla schermata dell'isola. Selezionate come destinazione la villa del Governatore Marley (Mansion).
Durante il cammino verso questa meta incontrerete una guardia vestita come il pirata Le Chuck. Parlatele, indossate il vostro costume e quindi riprendete il cammino. Arrivati alla villa, prima di entrarvi, osservate il sentiero che conduce sul retro dell'edificio. In verità ce ne sono ben due, uno verso sinistra, l'altro verso destra. Percorretene uno per arrivare dietro alla costruzione. Troverete una porta di servizio che porta alla cucina ed alcuni bidoni della spazzatura. Selezionate il comando PUSH GARBAGE CANS. Produrrete un forte clangore richiamando fuori il cuoco che inizierà a gridarvi contro. Correte via, senza farvi acciuffare dal cuoco e costringetelo così a rincorrervi facendo il giro intorno alla villa. Ritornati sul retro entrate velocemente in cucina, prendete un pesce dal cestino che troverete e quindi scappate fuori nuovamente; infischiatevene delle continue lamentele del cuoco, aspettate che se ne torni in cucina, quindi tornate di fronte alla villa ed entrate dall'ingresso principale.

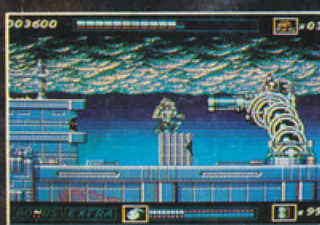
CONTINUA.....

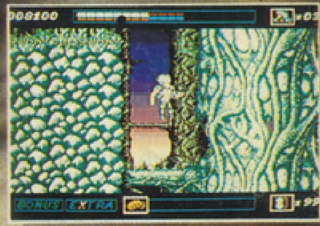
WOLFCHILD

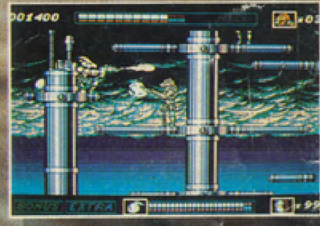


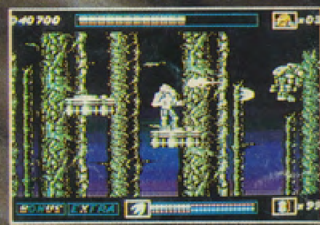












Wolfchild: Una straordinaria esperienza arcade con un eccezionale scrolling parallattico multistrato a 360°!!! Dovrai attraversare cinque livelli composti da oltre trecento schermi, per riattivare il programma di ricerca segreto denominato PROGETTO WOLFCHILD e poter distruggere le forze del male dell'organizzazione CHIMERA

DISPONIBILE SOLO PER AMIGA



Distribuito in esclusiva da

SOFTEL

via Antonio Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812